№ 11 (71)
ноябрь 2005 год

виртуальные радости

Издается с января 2000 года

Выходит раз в месяц

В розницу цена свободная

http://www.nestor.minsk.by/vr
e-mail: vr@nestormedia.com

НОВОСТИ ИГРОВОГО МИРА

INTRO

Всем привет. Октябрь "радовал" не только холодиной, но и любопытными релизами. **F.E.A.R.** (обзор на стр. 16-17), **Age of Empires 3** (ищите рецензию на стр. 11, 13), **Black & White 2** (стр. 8), **Civilization 4, Fahrenheit, Quake 4** (подробные обзоры ждите в следующем номере) — все эти супер-пупер-блокбастеры прошли по многим мониторам мира. Что-то восхитило, что-то разочаровало — ну, как всегда.

Вообще, релизов было много (см. нашу таблицу); к сожалению (или счастью — иначе под обзоры пришлось бы отдать всю газету) часть игр вышла в конце месяца, отчего мы не можем представить вам горяченькие рецензии; надеюсь, однако, что ориентиром по вышедшим играм вам послужит рейтинг Gamerankings.com (в таблице) и наш форум, недавно переехавший домой на http://nestor.minsk.by/vr/hell/index.html. Впрочем, за блокбастерами можно пропустить и не менее интересные игры с менее громкими названиями — например, **Вивисектор** (обзор Lockust-а на стр. 12-13), **Rag Doll Kung Fu** (стр. 9)...

Наступивший месяц обещает быть не менее интересным: почитатели известной гоночной серии получат **Need for Speed: Most Wanted**, а **The Movies** Питера Мулине обещают стать как минимум неординарным событием. Понадеемся, что в последнем месяце осени разработчики нас не разочаруют. А перед тем, как позволить вам окунуться в обзоры, прохождения, блицы и остальную часть "ВР", спешу познакомить с последними наиболее значимыми (на мой скромный взгляд) новостями игрового мира.

Empire Earth 2: The Art of Supremacy

АНОНСЫ

Российская Lullaby Studios недавно заявила миру о себе, представив первый проект: добро пожаловать в мир **Hidden Rooms**, "псевдотрехмерного" квеста в классических традициях жанра. Главное действующее лицо "Спрятанных Комнат" — журналистка Валентина, занимающаяся расследованием (и исследованием) паранормальных явлений. К сожалению, большинство "паранормальностей" оказываются вполне поддающимися объяснению случайностями. Но лишь до тех пор, пока героиня не попадает в странную, не существующую на планах здания, комнату. А через нее — в параллельный мир, мир тайных комнат. Чтобы выбраться живой, Валентине под вашим руководством необходимо пройти более полусотни "локаций" в каждом из девяти потайных миров. Судя по заявленному числу персонажей (35), в параллельном мире будет с кем пообщаться. И с кем лучше не встречаться — тоже будет, ведь по следам журналистки идет наемный убийца... Таков "на бумаге" новый российский квест. Хотелось бы, конечно, чтобы на деле из Hidden Rooms получилась действительно качественная игра, без дурацких "русскоквестовых" штампов. Но насколько удачным будет дебют Lullaby, зависит только от самих разработчиков. Сроки выхода и издатель пока не объявлены.

В адд-оне **Empire Earth 2: The Art of Supremacy**, как сообщила компания Mad Doc Software, игрок сможет попробовать себя в роли предводителя одной из 15 новых цивилизаций и пройти три длинные сингловые кампании.

Ubisoft официально подтвердила факт разработки игры по мотивам новых приключений суперагента Сэма Фишера. **Tom Clancy`s Splinter Cell 4**, по словам Ubisoft, произведет революцию в играх серии, подняв попутно на недосягаемую высоту проработку сюжета. Подробности, похоже, узнаем ближе к релизу — к весне следующего года.

Raven Software, не обделенная в последнее время вниманием игровой прессы (дело, конечно, в выпуске Quake 4) анонсировала **Castle Wolfenstein** — очередные "старые выстрелы о главном". Новый шутер на движке Doom 3 продолжит славные традиции Return to Castle Wolfenstein (нацисты, монстры и все-все-все), а фирменная технология MegaTexture позволит создать единый игровой мир безо всяких раздражающих "Loading" между зонами. За сетевой код отвечает компания Nerve Software. Игра в первую очередь появится на Xbox 360 и лишь затем выйдет на PC. Когда это произойдет? Полагаю, не раньше 1 кв. 2006.

Молодая шведская компания Legendo Entertainment готовится зимой выдать на гора веселую 3D-аркаду на тему, еще не поднимавшуюся на компьютерах: мушкетеры. Навряд ли сюжет **The Three Muske-teers** будет соответствовать роману Александра Дюма, но герои и антуражи не подвергнутся, судя по всему, серьезным изменениям. Мультяшная графика, 200 локаций на 10 уровнях, три концовки — ценители аркад наверняка равнодушными не останутся.

В стане фанатов одной небезызвестной игровой вселенной царит оживление. Почему? Потому, что после долгого молчания (7 лет, если не ошибаюсь) объявлен **Warhammer: Mark of Chaos**. Ему уготовано продолжить на PC традиции, как их называли, "RTS с пошаговым уклоном" — серьезнейших и весьма интересных игр Warhammer (2): Dark Omen и Warhammer (1): The Shadow of Horned Rat, PC-вариантов классической (без "40000" в названии) вселенной Warhammer.

Что предложит новая игра в старой вселенной, разрабатываемая компанией Black Hole Entertainment (Armies of Exigo)? Достаточно мощную систему микроменеджмента, отсутствие войн за ресурсы (для пущего соответствия духу серии), "эпические" сражения (на них, по большому счету, и держится игровой процесс) с применением различных технических приспособлений и осадных орудий, дерево технологий (вспоминаете Total War?) и четыре игровых расы. Игроку будет дозволено "порулить" армиями империи людей (мечи, магия и технология), хаоса (у варваров ставка на силу и злобных зверюг), крыс-скейвен (эти трусливые, но опасные твари-мутанты берут количеством) и эльфов (упор на магию, небольшие быстрые и "прочные" отряды). Армии можно будет разбавлять наемниками: отрядами, например, огров, гномов, вампиров, undead-ов и других традиционных представителей фэнтэзийного зоопарка.

Для тех, кому юнитов покажется мало, предусмотрен мощный редактор, где все желающие смогут "откастомайзить" армии по самое "не хочу" и наделать новых боевых единиц. Конфликты с кровопролитием будут происходить не "от балды", а степенно развиваться в рамках масштабного сюжета (за авторством писателя, работавшего для Games Workshop) на протяжении двух компаний, которые трудно не назвать "эпическими" (памятуя достойных предков): за "добрых", т.е. эльфов и империю, и "злых" — скейвен и хаос.

Что ж — игра однозначно должна получиться интересной. Однако оценить плоды труда Black Hole Entertainment, изданные Namco Hometek, мы сможем еще не скоро — релиз назначен на следующую осень. Главное в реализации грандиозных вещей — не спешить.

РЕЛИЗЫ

Игра	Жанр	Объём/дата	Издатель	Разработчик	Рейтинг*
УЖЕ ВЫШЛИ					
Age of Empires 3	3D-стратегия реального времени (RTS)	2040 MB	Microsoft/1C	Ensemble Studios	80% (16) / 8,4 (91)
And Then There Were None	Детективный квест	1410 MB	The Adventure Company	AWE Games	–
Asterix & Obelix XXL 2: Mission Las Vegum	3D-аркада от третьего лица	1410 MB	Atari	Etranges Libellules	–
Bet on Soldier: Blood Sport	FPS (экшен от первого лица)	4500 MB	Digital Jesters/Бука	Kylotonn Entertainment	61%(9)/ 5,0 (16)
Black & White 2	Стратегия реального времени (RTS)	2940 MB	Electronic Arts	Lionhead Studios	76% (22) / 8,3 (88)
Brothers in Arms: Earned in Blood	FPS (экшен от первого лица)	3450 MB	Ubisoft Entertainment/Бука	Gearbox Software/Ubisoft Shanghai	86% (8) / 7,7 (23)
Call of Duty 2	FPS (экшен от первого лица)	4350 MB	Activision	Infinity Ward	87% (7%) / 8,9 (24)
Civilization IV	Глобальная пошаговая стратегия (TBS)	1400 MB	2K Games	Firaxis	92%(5) / 9,0 (41)
Codename: Panzers, Phase Two	3D-стратегия реального времени (RTS)	4350 MB	CDV Software Entertainment	StormRegion	80%(30) / 7,3 (24)
Cold War	TPS (стелс-экшен от третьего лица)	1605 MB	DreamCatcher Interactive/Акелла	Mindware Studios	67%(3) / 7,3 (21)
Conflict: Global Storm	TPS (стелс-экшен от третьего лица)	1950 MB	2K Games	Pivotal Games	67%(4) / 6,6 (11)
F.E.A.R.	FPS (экшен от первого лица)	4500 MB	Vivendi Universal Games/Софтклаб	Monolith Productions	90%(17) / 8,6 (89)
FIFA 06	Спортивный симулятор (футбол)	2895 MB	Electonic Arts	Electronic Arts Canada	77%(4) / 6,2 (17)
FIFA Manager 06 (Total Club Manager 06)	Экономическая стратегия (менеджмент, спорт — футбол)	2010 MB	Electronic Arts	Electronic Arts Canada	– /4,7(7)
Football Manager 2006 (Worldwide Soccer Manager 2006)	Экономическая стратегия (менеджмент, спорт — футбол)	630 MB	SEGA Enterprises	Sports Interactive	87% (3) / 8,8 (5)
GT Legends	Гоночный симулятор	2500 MB	10tacle Studios/Новый Диск	SimBin Development Team	80% (1) / 6,7 (3)
GTR: FIA GT Racing Game	Гоночный симулятор	1680 MB	Viva Media/1C	SimBin Development Team	85% (29) / 7,5 (49)
NBA Live 06	Спортивный симулятор (баскетбол)	1485 MB	Electonic Arts	Electronic Arts Canada	84% (1) / 5,5 (13)
Perfect Ace 2: The Championships	Спортивный симулятор (теннис)	675 MB	Oxygen Interactive	Aqua Pacific/Atomic Planet Entertainment	– / 5,3 (13)
Pro Evolution Soccer 5	Спортивный симулятор (футбол)	2300 MB	Konami Europe	Konami Computer Entertainment Japan	– / 9,3 (4)
Quake 4	FPS (экшен от первого лица)	3060 MB	Activision	Raven Software	83% (13) / 8,2 (80)
Rag Doll Kung Fu	Аркадные драки	330 MB	Lionhead Studios	Lionhead Studios	– / 4,7 (10)
RollerCoaster Tycoon 3: Wild!	Экономическая стратегия (менеджмент — парк развлечений)	780 MB	Atari	Frontier Developments	79% (1) / 9,5 (2)
Rome: Total War Barbarian Invasion	3D-стратегия реального времени (RTS) с элементами пошаговой стратегии (TBS)	555 MB	SEGA	The Creative Assembly	84% (12) / 7,8 (22)
Serious Sam 2	FPS (экшен от первого лица)	2650 MB	2K Games/Логрус	Croteam	75% (12) / 6,5 (29)
Sniper Elite	TPS/FPS (экшен от третьего/первого лица)	4150 MB	Namco Hometek	Rebellion Software	70% (2) / 6,0 (26)
Star Wars: Battlefront 2	Командный 3D-экшен от первого лица (FPS)	3950 MB	LucasArts Entertainment	Pandemic Studios	–
Starship Troopers	FPS (экшен от первого лица)	6300 MB	Empire Interactive/Бука	Strangelite Studio	–
Taito Legends	Сборник аркад с игровых автоматов	795 MB	Empire Interactive	SEGA/Taito Corporation	90% (1) / –
The Suffering: Ties That Bind	TPS/FPS (экшен от третьего/первого лица)	1830 MB	Midway Games	Surreal Software	79% (8) / 7,1 (17)
UFO: Aftershock	Командная 3D-стратегия реального времени (RTS)	3000 MB	Cenega Publishing	ALTAR Interactive	70% (1) / 6,5 (8)
Vietcong 2	FPS (экшен от первого лица)	3360 MB	2K Games	Pterodon	65% (2) / 7,0 (3)
Worms 4: Mayhem	Аркадная пошаговая 3D-стратегия	1380 MB	Codemasters/Бука	Team17 Software	71% (7) / 5,9 (16)
X3: Reunion	Космический симулятор с экономическими элементами	нет данных	Deep Silver/Новый диск	Egosoft	–
Антикиллер	TPS (экшен от третьего лица)	нет данных	Новый Диск	Qbik Interactive	–
Вивисектор: Зверь внутри	FPS (экшен от первого лица)	нет данных	Pointsoft Interactive/1C	Action Forms	–
Метро-2	FPS (экшен от первого лица)	нет данных	Бука	G5 Software/Orion	–
ГОТОВЯТСЯ К ВЫХОДУ					
Battlefield 2: Special Forces	Командный 3D-экшен от первого лица (FPS)	ноябрь	Electronic Arts	Digital Illusions Canada	–
Crazy Frog Racer	Аркадный гоночный симулятор	24 ноября	Digital Jesters	Neko Entertainment	–
Harry Potter and the Goblet of Fire	3D-аркада от третьего лица	ноябрь	Electonic Arts	Electonic Arts UK	–
L.A. Rush	Аркадный гоночный симулятор	ноябрь	Midway Games	Midway Studios Newcastle	–
The Movies	Симулятор киностудии	8 ноября	Activision	Lionhead Studios	–
The Need for Speed: Most Wanted	Аркадный гоночный симулятор	16 ноября	Electronic Arts	Electronic Arts Canada	–
Peter Jackson's King Kong	TPS (экшен от третьего лица)	17 ноября	Ubisoft Entertainment / Бука	Ubisoft Montpellier	–
Stubbs the Zombie	FPS (экшен от первого лица)	ноябрь	Aspyr Media	Wideload Games	–
Периметр: Завет Императора	Стратегия реального времени (RTS)	3 ноября	1C	K-D LAB	–

** Сводный рейтинг приведённых в таблице наиболее значимых (не менее 7000 "хитов" на nforce.nl) релизов по данным сайта gamerankings.com на момент сдачи материала, в скобках указано количество источников из игровых СМИ. Через слэш приводится пользовательский рейтинг по данным gamerankings.com, в скобках — количество проголосовавших.*

Российская команда Psycho Craft Studios ("Дорога Смерти", еще не вышедший "Ночной Дозор Racing") анонсировала автомобильный экшен с ролевыми элементами: **Э.Л.И.Т.А.: Войны песков** (Д.А., Т.А.К. Т.Е.П.Е.Р.Ь. М.О.Д.Н.О.). Огромный пустынный мир, куча враждующих кланов, "живой" мир, населенный роамерами — эдакими увешанными пушками багги. Судя по сжатым срокам разработки, есть повод сомневаться в качестве продукта. Но любители подобных игр, уверен, все равно дождутся первого квартала 2006-го и собственноручно проверят проект на "элитарность".

Удовлетворенная продажами "казуальнейшего из проектов Нивала", игры Ночной Дозор, компания "Новый Диск" недавно объявила **Лабиринт Отражений** — шутер по одноименной книге С. Лукьяненко, вдохновленной, в свою очередь, небезызвестным шутером Doom;)

Разработчики, киевская DIOSoft (чей дебютный проект, "Пираты XXI века", выйдет в следующем году) начали работу над "Лабиринтом..." недавно, так что показывать пока нечего. Тем не менее, концепция проекта уже утверждена: дизайнеры дописали свои диздоки, а значит, вскоре работа над "Лабиринтом..." закипит. Ведь обещано немало, и все обещанное неплохо бы реализовать.

Первым делом, разговор об аппаратной части: для "Лабиринта" будет использован модифицированный движок "Пиратов" — до релиза судить о качестве последнего рановато, но что-то подсказывает, что с Unreal Engine 3 ему не тягаться... Так вот, от "Пиратов" "Лабиринту" достанется движок, а от Firestarter-а, над которым работала часть нынешних сотрудников DIOSoft (еще в G.S.C.-Gameworld), — сетевой код. По части геймплея обещают всего 16 уровней известного из книги "глубинного" Лабиринта Смерти, поделенного на зоны сумеречного города (к Ночному Дозору данный сумрак отношения не имеет), индустриальной части и кварталов в современном стиле. В Глубине будут доступны некие Шорткаты, позволяющие моментально перемещаться между частями виртуального мира. Главный герой отличается от простых смертных тем, что может по собственному желанию покидать Глубину. Главный герой, дайвер Леня, будет возвращаться в свою одинокую московскую квартиру, по совместительству — основное меню игры. Герои — те же, что и в книге (точно будет Маньяк), плюс множество NPC, оружия и снаряжения. Для прохождения "Лабиринта" и спасения Неудачника понадобится потратить порядка 16-18 часов в детализированном мире, оставляющим впечатление "живости" благодаря тщательно прописанным скриптам.

Да, на словах проект "смотрится" исключительно многообещающе: и лицензия хороша, и разработчики, вроде как, не одну собаку в шутеростроении съели... Впрочем, до релиза, намеченного на 2007 год, еще далече, а значит и времени у разработчиков на создание вылизанного хита также достаточно. Ждем новостей от DIOSoft и Нового Диска, а также перечитываем фантастический роман С. Лукьяненко. Кстати, писатель обещал лично контролировать сюжетную составляющую.

ДАЙДЖЕСТ

В прошлом номере я поспешил с заупокойной для одного из старейших в Европе разработчиков квестов — компании **Cyan Worlds** (впрочем, не один я — некрологами пестрили все сайты игровой тематики). Однако благодаря упорству директора и основателя чудесным образом воскресившейся студии Рэнда Миллера (Rand Miller), были найдены источники финансирования для следующих проектов (поговаривают, концовка Myst V — не без намека на сиквел...) и восстановлена практически без потерь целостность коллектива. Теперь Cyan Worlds снова в деле. Как там, у Твена? "Слухи о моей смерти сильно преувеличены". Остается лишь пожелать свежевозрожденному Фениксу почаще выпускать качественные игры и пореже умирать. Даже понарошку.

Не успевают в срок завершить работу над очередной пошаговой вариацией на тему шедевра братьев Гэллоп, **UFO: Extraterrestrials**, разработчики из Chaos Concept. Вместо сентября-октября релиз теперь состоится лишь в феврале 2006-го — да и то не факт.

Новости от White Birds Production, новой студии Бенуа Сокаля (Syberia, Amerzone): долгожданный квест-проект **Paradise** (экс-Lost Paradise) выйдет уже в феврале следующего года под издательскими знаменами стремительно набирающей обороты Ubisoft.

Товарищ **Стивен Спилберг** и Electronic Arts договорились о том, что в ближайшие годы выпустят три совместных проекта. Любопытно, что ранее Спилберг "засветился" в серии Medal of Honor той же EA.

Некто Йон "Neverdie" Якобс (Jon Jacobs) недавно купил недостроенную космическую курортную станцию за **100 000 долл. США** в MMORPG Project Entropia. Ну ладно там сотню из-под полы за броньку в WoW, но сто штук за недостроенную виртуальную недвижимость??? Забавно, что этот сумасшедший собирается даже окупить затраты... "No comments", обычно говорят в таких случаях.

Для реализации "настоящего" падения фигур на доске в своем шахматном симуляторе **Fritz 9** компания ChessBase прикупила технологию аппаратной акселерации физики PhysX SDK от AGEIA. Интересно, что производители шутеров как-то пока не сильно торопятся внедрять PhysX...

Разработчикам впору соревноваться между собой на лучшее объяснение переноса сроков выхода. Так, **Ghost Recon 3** (Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter) появится лишь в феврале из-за того, что разработчики слишком поздно получили возможность полностью отладить игру под Xbox 360. Казалось бы, при чем здесь PC? Действительно, не при чем. Но PC-версия тоже откладывается. Может, еще и не начинали ее?..

The Pitbull Syndicate (создатели выходящей в скором времени L.A. Rush, а также Demolition Racer и Test Drive 4-6) будут называться Midway Studios Newcastle — их, как нетрудно догадаться, приобрела вездесущая Midway Games.

Ходят слухи, что адд-он к World of Warcraft, с поднятой до 70 планкой высшего уровня, будет называться **WoW: The Burning Crusade**. Наверняка подробности будут оглашены на уже прошедшем (на момент прочтения вами материала, но еще не начавшимся на момент его сдачи) BlizzCon.

Electronic Arts для урегулирования скандалов (впрочем, не первой свежести), связанных с невыплатой сверхурочных, выделила 15,6 млн. долл. на компенсацию морального ущерба пострадавшим сотрудникам. Интересно, а если бы деньги выплачивались сразу честно, EA потеряла бы больше?..

Согласно статье в лондонской Daily Mail, одно из крупнейших издательств в Европе, компания **SCi Entertainment Group**, ведет переговоры о своей продаже. На британского гиганта с рыночной стоимостью более 770 млн. долл., по данным газеты, позарились инвесторы из Apex Partners и более известные на игровом рынке персоны — компании Electronic Arts и Midway Games. Впрочем, пока SCi продолжает нести убытки: 14 млн. фунтов за 9 месяцев 2005-го года — цифра вполне внушительная.

ИНТЕРНЕТ

Еще в конце прошлого месяца Ascaron Entertainment (известная игрокам по Sacred) запустила сайт космосима **Darkstar One**. Галактическая война, свобода действий (похоже, а-ля Privateer), космические битвы, захватывающая сюжетная линия... Все это мы сможем прочувствовать на собственной шкуре в первом квартале следующего года. До тех пор же остается только навещать официальный сайт: http://www.darkstar-one.com

Blizzard презентовала новый дизайн (и частично — наполнение) одного из крупнейших мировых онлайн-сервисов — Battle.net.

Все те, кому не осточертел сумасшедший лягушонок (блим-бим-биби-бим-бим!), могут посетить сайт http://www.crazyfroggame.com/ аркадного гоночного симулятора, посвященного сами-знаете-какому-животному. **Crazy Frog Racer** появится в продаже 24 ноября.

Товарищ Питер Мулине сотоварищи (которые Lionhead Studios) вместе с многоопытным издателем Activision открыли сайт **The Movies**, оригинального "симулятора киностудии". Кроме традиционной игроинформации, на сайте хранится огромное количество готовых сцен, виртуальных декораций и костюмов для виртуальных актеров, которые, естественно, пригодятся в виртуальной киносъемке. Виртуальные фильмы, правда, появятся здесь не раньше 8-го ноября. Но если их окажется много и качество будет достойным, разработчикам будет впору задуматься о создании виртуальной iMDB;). Конечно же, лишь в рамках сайта http://www.themoviesgame.com.

Darkstar One

Star Wars: Battlefront 2

Большой и красивый флэш-сайт недавно открыла EA для своего ожидаемого гоночного сима **Need for Speed: Most Wanted**. До 15-го ноября можно любоваться скриншотами и впитывать информацию об игре прямо оттуда: http://www.eagames.com/nfs/mostwanted/us/gateway.jsp

EA не пожалела ресурсов и на симпатичную онлайн-резиденцию очередной игры про Гарри Поттера. Юный волшебник, который, на этот раз, "с кубком огня" (**Harry Potter and the Goblet of Fire**) до момента своего появления в этом месяце обитает по адресу http://harrypotter.ea.com/hpgof/

Нарисуй плакат для пятых Героев и получи 2000!

...Ясное дело, не рублей. Да, вкратце такова суть конкурса "Герой-художник", запущенного 13 октября компанией Nival Interactive. Для победы или просто возможности претендовать на призовой фонд (размером более 5000 долл.!) необходимо нарисовать плакат на тему Heroes of Might & Magic V (персонажи должны соответствовать игровой графике, примеры которых есть на сайте http://www.nival.com/homm5_ru/) и отправить его на адрес contest@nival.com с указанием "Герой-художник" в теме письма до 20 ноября. Полная информация о конкурсе — http://www.nival.com/homm5_ru/contest. Если вы узнаете о конкурсе из нашей газеты и чего-нибудь выиграете (подведение итогов — 1 декабря), не забудьте поделиться призом — хотя бы оформить годовую подписку на "ВР"... Так что всем удачи!

Мы снимали мы снимали, наши камеры устали

Небезызвестный режиссер Питер Джексон с супругой будут продюсировать фильм по **Halo**. Актерский состав еще не подобран, сюжет, надо полагать, также не готов, но можно с уверенностью заявить, что мистер Джексон не допустит халтуры по отношению к любимому (по его словам) игровому сериалу. Появление ленты на киноэкранах — летом 2007-го.

Печально знаменитый своими слабыми экранизациями (House of the Dead, Alone in the Dark) режиссер и продюсер Уве Болл (Uwe Boll) снимет фильм по мотивам своей любимой игры (как он признается в пресс-релизе) — **Postal**. Если, конечно, цензура пропустит, крэйзанутый чувак Postal Dude появится на киноэкранах, а съемки фильма начнутся в 2006-2007 году.

Новости издателей

Недавно полку российских издателей прибыло: компания **Nival Interactive** официально объявила о начале работы в новом направлении. В первую очередь, "Nival-издательство" будет выпускать собственные проекты и проекты, созданные в рамках продюсерской кампании (**Храбрые Гномы: Крадущиеся Тени**). Кроме того, Nival в ближайшем будущем планирует сделать особый упор на цифровую дистрибуцию: "Это будущее, хотя будущее очевидно предопределенное" — заявил глава Nival, Сергей Орловский на пресс-конференции, посвященной началу издательской деятельности компании. Первым изданным Nival Interactive продуктом станет грядущий адд-он к Проклятым Землям ("Проклятые Земли: Затерянные в Астрале"), из крупных релизов ближайшего будущего стоит отметить, конечно, Heroes of Might and Magic V. Распространяться игры новоиспеченного издательства будут через дистрибьюторскую сеть 1С.

"Новый Диск" подписал контракт на локализацию и распространение в России (надо полагать, и в других странах СНГ) трех проектов Microsoft Game Studios: Dugeon Siege, Freelancer и Impossible Creatures. Игры, конечно, далеко не суперновые, но актуальности совсем еще не утратили.

Звери, подземелья и космос — это, конечно здорово, но как быть, если хочется поломать голову над детективным квестом? Нет, не нужно бежать за Fahrenheit — **"Новый Диск"** зимой издаст в локализованном варианте аж четыре игры по мотивам приключений девушки-детектива Нэнси Дрю, безжалостно штампуемых компанией Her Interactive. Кроме того, "Новый Диск" сообщил о проведении "работы над ошибками" перевода и озвучки Nibiru: Age of Secrets. В "Nibiru. Золотое издание" качество локализации должно быть на куда более высоком уровне.

Молодой издатель **Play Ten Interactive** будет издавать в России, а также странах СНГ и Балтии 3D-экшен Crash Dummy vs. the Evil De-Troit от Twelve Interactive, выходящего в следующем году. Распространением проекта займется "Руссобит-М".

Ghost Recon 3

Николай "Nickky" Щетько (me@nickky.com)

НОВИНКИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

Codename Panzers: Phase 2

Разработчик: *Stormregion*
Жанр: *тактическая стратегия*
Количество дисков в локализованной версии: *1 DVD*
Локализатор/издатель: *Nival Interactive/"1С"*

Codename Panzers: Phase 2 — тактическая стратегия, переносящая игрока на поля сражений последней глобальной войны. Продуманные миссии с большим количеством интересных заданий, возможность "прокачки" отрядов, отличные видеоролики, богатый выбор боевой техники и улучшений для пехоты — всех моментов, которые обеспечили игре успех, и не перечислишь. Впрочем, сегодня от нас этого и не требуется, ведь мы разбираем локализованную версию.

Локализация была отдана на откуп Nival Interactive — и это правильно. Благодаря собственным разработкам по Второй Мировой войне, "Нивал" отлично справляется с данной тематикой, что произошло и на этот раз. Уже на этапе чтения мануала становится понятно — перевод удался. Описания кампаний и героев не вызывают нареканий, как и рассказ об игровом процессе. Правда, меня немножко удивила фраза "если вы любите делать MOD". Смысл понятен, но можно же было ее как-то перефразировать. Описания и названия боевой техники в целом верны. Но парочка мелких недочетов присутствует (к примеру, шведское орудие "Бофорс" почему-то стало "Бофорсом"). Непонятно также, зачем было транскрибировать названия боевой техники русскими буквами. По-моему, это совершенно излишне.

В игровом меню хотелось бы поменьше сокращений (особенно там, где прекрасно помещались целые слова). Впрочем, серьезно на понимание это не повлияло. Зато уж на текстах дневников, заданий и прочего локализаторы "оторвались" по полной. По крайней мере, обнаружить сколько-нибудь существенную ошибку у меня не получилось (представьте, как я расстроился :). Аналогичным образом обстоит дело с видеороликами — фразы персонажей озвучены со вкусом, видно, что команда переводчиков и актеров не теряла времени зря. Хорошо локализованы характеристики боевой техники, описания кнопок, тексты подсказок и аналогичные вещи.

На самом деле, при желании можно найти некоторые неупомянутые выше недочеты. Например, отсутствие перевода игровых имен на экране статистики (в то время как в мануале они приведены на русском языке). Но все это — лишь еще одно доказательство того простого факта, что идеальных локализаций не бывает. Зато бывают близкие к ним. Ведь описанные мною недостатки видны лишь в случае "приближения под микроскопом". Игрок же, который поставит себе локализованную версию Codename Panzers: Phase 2, попросту ничего этого не заметит и останется доволен качеством работы "Нивал"-а, тем более, что локализация появилась достаточно быстро. Поэтому и ставим оценку, близкую к максимальной.

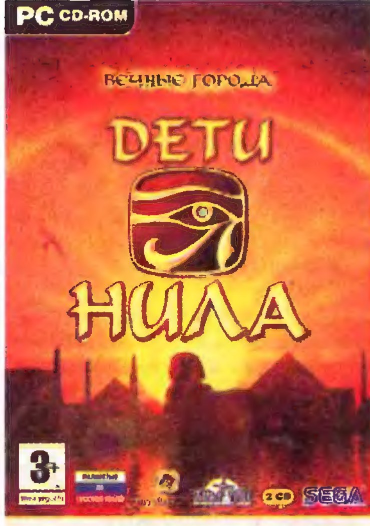
Оценка игры: 8.
Оценка локализации: 9.

Morgul Angmarsky
Диск предоставлен компанией "Видеохит"

Children of the Nile

Название локализации: *"Вечные города. Дети Нила"*
Разработчик: *Tilted Mill*
Жанр: *экономическая стратегия*
Количество CD в оригинальной версии: *2*
Локализатор/издатель: *"Софт Клаб"*

Children of the Nile — экономическая градостроительная стратегия в стиле Pharaon или Caesar. Игрокам предстоит провести Древний Египет через всю его историю, строить здания и пирамиды, заботиться о благополучии жителей, заниматься торговлей и вести войны. Игра сама по себе очень неплоха, неудивительно, что не так давно появилась ее локализация (пусть даже и с некоторым опозданием — ведь оригинал вышел в прошлом году).



За перевод взялась компания "Софт Клаб", и, как всегда, взялась основательно. К примеру, вместе с коробкой мы получаем мануал в печатном виде. Руководство переведено выше всяких похвал — оно не только расскажет об особенностях установки игры, но и опишет ключевые моменты игрового процесса, даст несколько советов и поможет нам обжиться в Египте. Впрочем, руководство ведь еще не игра, так что хватит хвалить мануал, пора и за дело браться.

Перевод меню достойный, названия всех игровых карт также переведены, равно как и описания к ним. К сожалению, на паре карт описание в текстовом виде не соответствует озвучке, выполненной женским голосом. Приоритетным в таком случае считается текст. Кстати, звуковое оформление можно определить как "выше среднего", оно могло быть и лучше. Тем более что иногда представители населения выдают совершенно невразумительные фразы. В редакторе карт можно было бы и перевести все опции, а то не всегда красиво смотрится, когда часть названий идет по-русски, а часть — по-английски.

Наименования зданий и профессий локализованы в целом верно. За исключением одного случая, когда мы встречаемся с двояким вариантом "лавочник/лавочница". Ну и не слишком ясна разница между понятиями "селяне" и "крестьяне". Желательно было бы как-то развести эти два термина, чтобы их понимание шло на интуитивном уровне. Отлично обстоят дела с переводом названий ресурсов, необходимых для процветания и развития. Так же все хорошо в статистических экранах и на карте мира.

Вот, собственно, и все. Хорошая локализация отличается как раз тем, что писать про нее много не надо. А "Вечные города. Дети Нила" относится даже не к хорошим, а к отличным переводам. И если бы не задержка с выходом русской версии, игра могла бы смело претендовать на высший балл. А так — всего лишь получает высокое звание "лучшая локализация месяца".

Оценка игры: 8.
Оценка локализации: 9.

Morgul Angmarsky

Kohan II: Kings of War

Название локализации: *"Kohan II. Короли войны"*
Жанр: *RTS*
Разработчик: *TimeGane Studios*
Локализатор/издатель: *"Логрус"/"1С"*
Количество CD в локализованной версии: *1*

Стратегия реального времени Kohan II не стала каким-то прорывом в жанре. Но не стала и провальным проектом. Ряд оригинальных идей, неплохой сюжет и динамичность игры обеспечили ей успех в широком кругу поклонников. Локализацией же игры для русскоязычного рынка занялась компания "Логрус". Давайте же посмотрим на плод ее усилий и оценим работу по достоинству.

К сожалению, мануала в игре нет, придется обходиться обучением. Зато есть редактор, позволяющий создавать собственные карты, и он переведен полностью (за исключением пары-тройки фраз). Но это, так сказать, вспомогательные возможности.

Глянув на редактор, пора переходить к меню. Серьезных ошибок при его переводе допущено не было, разве что некоторые термины могут вызвать недоумение у неподготовленного пользователя.

Описания игровых миссий составлены не всегда связным текстом, порой приходится несколько лишних секунд вдумываться, пытаясь понять, что же хотели сказать нам локализаторы.

Запустив же игру, вы столкнетесь и с другими проблемами. К примеру, взять фразу "Производство золота рассчитывается по прошедшему времени". Если не знать, что она обозначает, можно надолго зайти в тупик. Аналогичных перлов на пути к победе нам встретится немало. Правда, сами названия ресурсов переведены толково, и ошибиться в них невозможно. Неплохо выполнен и перевод наименований отрядов. По крайней мере, любой догадается, что имелось в виду под "боевым магом" и чем этот самый маг отличается от "улана".

Неплохо обстоит дело и со зданиями, что не может не радовать. Хотя иногда они по-разному называются в меню строительства и на игровой карте (рядовой пример — "застава", одновременно являющаяся "постом"). Характеристики юнитов в целом локализованы верно. Есть в игре и озвучка, выполненная парой-тройкой голосов. Да, голоса юнитов переведены (пусть и не слишком выразительно, но даже то, что есть — неплохо). Короче, с этим компонентом "Логрус" справился.

А на выходе мы получили не самую лучшую, но и не худшую локализацию. Проявляющиеся в некоторых местах недочеты — это плохо, но вполне возможно играть, не особо обращая на них внимание. В общем, средний перевод, аналогичные которому часто встречаются в работах этой конторы-локализатора. Вот только вышел он поздновато — почти через год после релиза оригинала.

Оценка игры: 8.
Оценка локализации: 6.

Morgul Angmarsky
Диск предоставлен компанией "Видеохит"

Resident Evil 3: Nemesis

Название локализации: *Обитель зла 3*
Разработчик: *Capcom*
Локализатор/издатель: *Акелла*
Количество дисков: *1 CD*

Появившаяся в 1999 году на PS, игра Resident Evil 3 сразу же вошла в ранг культовой, став одним из самых выдающихся представителей жанра Survival Action. Игра была на самом деле страшной, жесткой и, вместе с тем, мясной, грамотно комбинируя эти составляющие.

Симпатичные двухмерные задники с блуждающими по ним отлично анимированными трехмерными персонажами обеспечивали приятную картинку, а динамичный сюжет гарантировал, что вы не заскучаете за игрой до самого ее окончания. Однако на PC игра вышла слишком поздно — в 2001 году. На то время графика смотрелась уже не так презентабельно, управление оставляло желать геймпада, а дополнительно нервы портило отсутствие быстрого сохранения.

Тем не менее, Resident Evil 3 является классикой жанра, найти который в продаже, однако, сейчас очень сложно. Точнее, было бы сложно найти, если бы компания "Акелла" не решила подарить нам русскую версию.

Локализация игры выполнена добротно. Переведено все толково и понятно, а немногочисленные ролики озвучены.

Как водится, в последних за кадром слышна английская речь, но очень тихо, из-за чего она почти не заметна. Только, на мой взгляд, актеры подобраны не совсем удачно, но это уже дело вкуса. В целом, отличный претендент на попадание в коллекцию.

Оценка игры: 8
Оценка локализации: 7

Lockust

Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude

Название локализации: *Похождения Лари: Кончить с отличием*
Разработчик: *High Voltage Software*
Локализатор/издатель: *SoftClub*
Количество дисков: *4 CD*

Народный любимец Ларри, что радовал нас своими эротическими похождениями на протяжении семи частей Leisure Suit Larry, получил неожиданное продолжение.

Вместо полюбившегося героя, в Magna Cum Laude на сцену выпрыгивает его племянничек, напрочь закомплексованный, не пользующийся успехом среди представительниц противоположного пола, но изо всех сил стремящийся прервать цепочку своих неудач. Игра резко отринула свою принадлежность к квестовому жанру и неожиданно для поклонников превратилась в нарезку простеньких мини-игр, предваряющих сотни забавных роликов. К последним претензий почти никаких. Любители эротических приключений получили веселую, пошловатую, занимательную историю в стиле "Американского пирога", сдобренную недетскими шуточками и сценами, стыдливо скрывающимися за табличками с надписью Censored.

Компания SoftClub подошла к проекту, что называется, с душой. Отбросив комплексы и благоразумно наклеив на коробку яркую надпись "продажа лицам младше 18 лет запрещена", товарищи без всякого стеснения перевели пестрящий грубоватыми сленговыми выражениями язык героев на понятный русский. В игре полно двусмысленных выражений, начиная от названия "Кончить с отличием", заканчивая такими фразами томных девиц как "Ларри, в библиотеке мы еще не занимались". Понимайте, как говорится, в меру своей распущенности. Но это еще цветочки. Наш Ларри, как "настоящий пацан", именует всех девушек исключительно "девками", а покупные наряды — "прикидами". А что начинается, когда герои ругаются всякими нехорошими словами... Одним словом, детям такие подарки покупать не стоит ни в коем случае во избежание падения нравственности. Другим, уже испорченным личностям, русская версия рекомендуется для ознакомления. Да, кое-где перегнули палку, но "из песни слов не выкинешь". Такова уж сама игра, без этих пикантных сценок потерявшая бы остаток своего шарма.

Оценка игры: 7
Оценка локализации: 9

Lockust

ЧИТАТЕЛИ ПИШУТ

БЛИЦ

В то время как с деревьев падают листья, а с небес — вода, на вас в форме этого материала обрушиваются различные мнения читателей "ВР" на тему "SAVE/LOAD". То есть, хотели бы они (и, если да — то когда) в своей реальной жизни "сохраниться", а впоследствии (опять-таки, при каких обстоятельствах) — "загрузиться". Оказалось, что многие были бы очень не против получить такое приятное дополнение к жизни, но воспользовался бы единственной сохраненкой каждый по-своему. Хотите знать, как именно? Тогда читайте дальше.

Вариантов было не так много, как в прошлый раз (о здоровье хотелось высказаться буквально всем, потому крайне тяжело было отбирать сообщения для материала) — пожалуй, это и к лучшему. Почему мнений в этот раз меньше? Ну, что ж поделаешь, "философствовать" любят далеко не все... Так или иначе, на мой взгляд, всего получилось в меру: достаточно было мнений на сайте, по почте пришло немало... В общем, вот ваше совокупное мнение на тему:

Автор рисунка Count

"SAVE/LOAD" (ОКТЯБРЬ'2005)

Belfegor: Боюсь, одного релоада слишком мало для меня;) Так много вещей я хотел бы изменить... Так много всего, что прошло мимо меня, а я и не заметил... И хотя жизнь у меня вся впереди, но кажется, что все-таки все могло быть совсем по-другому. Скорее всего, я бы загрузился в то время, когда был жив мой дед. Он умер совсем рано, и я почти не помню его... Многое бы отдал за такой сэйв.

Химера: Расскажу одну притчу по теме. Жил на свете старик, и пришло ему время умирать. После смерти попал старик к Господу. Тот у него спрашивает: "Хочешь ли вернуться на землю и прожить еще одну жизнь?" (про сохранение памяти в притче ничего не говорится). Старик в ответ: "А придется ли мне снова умирать?". — Да, придется, — отвечал Бог. "Нет, тогда нет". Вот и все, что я хотел сказать. А выводы пускай каждый сделает для себя сам.

13th: Да, одного сэйва действительно мало. Многое бы хотелось изменить: и по мелочам, и не совсем. А так как сэйв только один, то зачем он тогда вообще нужен? Мне — так точно нет. Даже представляю себе ситуацию. Вот у меня появится сэйв, я буду его беречь на "более важный случай", постоянно откладывая применение, и... так с ним, неиспользованным, и помру.

Alex_SEE: Я бы сохранился в восемнадцатилетие, когда наступает один из главных этапов жизни — этап выбора.

MATRIX: Я бы не воспользовался этой возможностью. Кто знает, может, видимая на первый взгляд неудача даст благие последствия в будущем.

Geralt: Если уж жизнь сравнивать с компьютерной игрой, то уж лучше перед финальным роликом дали бы возможность заново пройти лучшие моменты... Я бы, к примеру, еще раз студенческие годы пережил, с их бессонными ночами за Heroes III и Might&Magic 7. А менять ничего не хочется. Это моя жизнь, мои ошибки и мои победы, другой не хочу.

Akioto Dorobenava: Нафих сэйвы! Без них экстриму больше.

Cutter: Прежде чем что-то сделать, думаю. Еще ни разу не пожалел.

Alakazam: Я бы засейвился при рождении. Прожил бы жизнь, а перед смертью загрузился опять в начало.

Ereten: Сохранился бы я еще до первого класса. А загрузился бы по окончанию института. И начал учиться заново с первого класса, постигая азы науки еще раз. Но так как я уже в школе учился, то, возможно, стал бы отличником. А после окончания школы поступил бы во второй раз в институт, но уже более престижный. И в 23 года у меня было бы уже два высших образования. Ведь учиться не вредно.

tRex: Сохраняться лично я бы стал каждый день, как проснусь. И обязательно на один сэйв — чтобы пережить заново можно было лишь один день (в крайнем случае, неделю), но не несколько лет. Фильм "День сурка" смотрели? Так вот представьте, что так нужно проживать по несколько лет! С ума вы сойдете раза уже через три-четыре. Человек же основные свои ошибки понимает почти сразу после их совершения, и одного дня хватит, чтобы не совершать их или же искать новые пути решения старых проблем.

Parkan Mattlov: Действительно сохранить мне хотелось бы лишь один момент: первое свидание с девушкой... Ночь, яркая почти полная луна, звезды рассыпаны по черному небу, она в моих объятьях, сладкий запах ее тела с небольшой примесью духов одурманивающе бьет в нос, мы тихо разговариваем... Еще секунда и наши губы смыкаются в страстном поцелуе... Уфффф... До сих пор мурашки по коже! А загрузить... Хм. В моей жизни было много различных ошибок, глупостей, нестыковок, которые хотелось бы исправить, но предоставь мне такую возможность, и я бы оставил все на своих местах. Жизнь есть жизнь! Ведь правда?

Четырко Артем: Хотел бы сохраняться перед контрольными работами по математике и русскому языку.

Static: Как по мне, так мы еще все слишком молоды, чтобы откатываться назад. А потом, когда нам будет лет по 70, если нам такое предложат, мы, скорее всего, подумаем: "А оно нам надо? Что было, то было, и оно должно быть таким, какое оно есть".

SvSpec: А я бы вернулся назад на 9 лет и постарался сразу же вылезти из-за этого глючного ящика. Сходил бы на улицу, жил бы как нормальный человек, а не как компонент компа. Кажись, у меня даже начинается "болезнь груши" описанная в прошлом блице.

SD: Отбросив все ненужные в данной ситуации громкие слова, красивые эпитеты и тонкую материю возвышенных "чувств'с", перейдем в царство меркантильности и корысти. Чего никогда не бывает много? Правильно — денег! Свой "save/load" использовал бы для их получения. Скачки, лото, казино... Ну, мало ли вариантов. Конечно, не в деньгах счастье, но очень хочется проверить справедливость этой истины. Я, пожалуй, выбрал бы казино.

ZiGGy LiNk: Сохранился бы перед самой смертью, в последний момент нажал бы load и прожил еще раз несколько последних мгновений жизни...

POVAR: Иногда аж рожа пухнет, как не хочется принимать тяжелое решение... Хочется, частенько, отмотать назад, к контрольной точке, т.к. понимаешь что откровенно "ступил" из-за своей недальновидности. В такие моменты хочется чуть ли не сквозь землю провалиться.

xXx: Не то, чтобы Ctrl-Z, а вот Ctrl-Insert, Ctrl-Paste и F3 очень даже часто хочется.

cy4ok: А я еще молод и юн, и, в общем-то, нечего мне заново переживать. Так что оставил бы я свой save на потом.

Bublic: Сохранился бы, пожалуй, в первом классе — там все еще так ново и интересно... Загрузился бы на уходе на пенсию: доживать свой век в компании какого-нибудь кота и старого телевизора — это как жить в шкуре старого процессора. В смысле, "никому не надо, но и выкидывать жалко"...

DIMM@: Если бы эту возможность предоставили, то я бы на халяву воспользовался ей, сохранившись после школы. В старости, быть может, я загрузился бы, выбрал другую специальность и прожил жизнь по-иному. Но не для того, чтобы исправить ошибки, а просто так — в свое удовольствие!

Away: Перезагрузился бы перед выбором спутницы жизни.

Capitan: Я бы откатился в лет 5-6 (когда начинается сознательный возраст) и начал бы изучать программирование. Или хотя бы просто с компом работать. А то реально начал работать с компом в 14 лет — эх, столько времени потерял.

S@B@K@: Я бы сохранился перед тем, как познакомиться со своей девушкой. Мы разошлись. А все этот ... комп! Да и я тоже хорош. Жизнь бы отдал ради того, чтобы еще раз увидеть ее улыбку...

barney: Много о чем жалел в своей жизни, но оно все-таки БЫЛО. Помнится, Маркес говорил: "Не плачь, потому что это прошло. Улыбнись, потому что это было". В конце концов, зачем тратить и без того с трудом набранный expierence?

Denai: Сохраняемся в начале сознательной жизни, а после загрузки — учимся на отлично, но недолго, т.к. ставки на скачки/футбол и т.д. делают нас миллионером. Продолжаем богатеть дальше, попутно ищем средство для вечной жизни — находим его годам к 80, живем еще 50 лет и задаем себе вопрос: "А зачем было загружаться? Ведь жилось в первый раз гораздо интереснее..." Или, как вариант, после стадии миллиардера нас просто убивает киллер.

Taelin: Вопрос сложен. Человек делает слишком много ошибок, слишком часто нам приходится выбирать, что верно, а что нет. Много вещей, которые бы хотелось изменить: ссора с любимой девушкой, развод родителей, гибель друга в аварии... Думаешь, что если бы только знал, обязательно вернулся бы и изменил это. Однако где гарантия, что предотвратив одно, сможешь предотвратить потом другое? Что одна исправленная ошибка не повлечет за собой возникновения вереницы других ошибок, и не станет еще хуже? Поэтому я считаю, что сохраниться и загрузиться всего лишь раз не получится при всем желании. Учитесь выбирать, ибо пока люди не придумали что-нибудь вроде машины времени, играть в игру под названием "жизнь" придется без сохранений и загрузок.

Миротворец: "Узнав о новой теме Блица долго размышлял над наилучшим местом для сэйва. Думал очень долго — но все равно не смог найти ответ. Сразу испортилось настроение, не мог ничем заниматься, в голове было только одно — "когда же сохраниться?" Я так и не нашел ответа, но потом в один момент вспомнил с облегчением: "Фух, у меня же нет этого Единственного сэйва!". И сразу стало легче дышать, что называется. Я к тому, что сделать этот выбор невероятно сложно — просто архисложно. И если бы у меня на самом деле была дискетка, куда можно было сохранить один (!) эпизод своей жизни... то я бы немедленно уничтожил ее, иначе сошел бы с ума..." — да, именно так я хотел написать в Блиц сегодня утром. Я даже гордился собой, что принял такое "мудрое" и "правильное" решение касательно сэйва. Но за завтраком (как забавна жизнь!) разбил мамину любимую тарелку. И тогда мне так хотелось вернуться всего лишь на несколько мгновений назад, что забылись все философские размышления о ненадобности человеку возможности Save/Load.

Silver_Amber: Не хочу использовать такую халяву. Жизнь дается один раз, чтобы каждый прожил ее по-своему. А если люди могли бы сохраняться, то жизнь не была бы жизнью.

Sv!tCh3r: Будь у меня такая возможность, я бы не купил компьютер. Ладно, шутки в сторону. Считаю, что любой здравомыслящий человек оставил бы эту возможность "на всякий пожарный". Мало ли что: аварии, болезни, несчастные случаи... Идея хороша, но одним бэкапом в нашей жизни не отделаешься.

Tiger&Tiger: Представьте — доживу я, например, до старости, потом загружусь, и уже в первом классе буду знать таблицу Менделеева. Или запомню из прошлой жизни схему чего-нибудь, вроде телепорта. Буду считаться гением!

***

"Кто во что горазд" — так кратко можно охарактеризовать результаты Блица. Кто припасет на потом, кто не будет пользоваться, кто использует сэйв в личных меркантильных интересах, кто — в романтических... Очень приятно было читать разумные (да и просто веселые) мнения с рассуждениями — спасибо вам за них! Все неопубликованное (включая пару забавных мыслей, не прошедших по разным причинам в "ВР") ищите на нашем сайте — http://www.nestor.minsk.by/vr/hell/2005/10/070700.html.

Вопрос действительно был несколько провокационным. И, конечно же, неоднозначным. Но ведь не все же про приземленные вещи рассуждать, правда? Что касается ответов... Естественно, в здравом уме, трезвой памяти и когда все вокруг замечательно, навряд ли кто-то (за исключением особо меркантильных личностей) рвался бы использовать сохранение с загрузкой. Но вот когда в жизни действительно происходит что-то большое, гадкое и неприятное... Да, этого можно избежать, но лишь один раз (многие участники Блица забыли об этом важнейшем ограничении). А что будет потом? Возможно, произойдет что-то еще более негативное, и тогда мы ничего не сможем сделать...

Я бы навряд ли использовал возможность сохранения и загрузки. Знаю по играм — если случайно "умер" более поздний сэйв, то загружать старый и проходить уровень (миссию, карту...) заново для меня — сущая мука. В жизни, полагаю, было бы не намного легче... Однако от продления жизни, наверное, не смог бы отказаться. Хотя все это очень тонко и зависит от кучи факторов.

Жизнь неспроста устроена так, как устроена. И в том, что каждое мгновение безвозвратно улетучивается, есть свой бескрайний смысл. Как и в каждом нашем действии. И в сказанном слове. И в не сделанном/не сказанном. Пока возможности загружаться/сохраняться нет, давайте хоть немного задумываться над каждым жизненным шагом — и все будет хорошо, сэйвов не потребуется. А от вещей, над которыми человек не властен, все равно не укроешься... На этой, немного отдающей фатальностью, ноте, хочу перейти к более светлым и радостным вещам. Например, поговорить про

"ГЕЙМЕРСКОЕ СЧАСТЬЕ"

Как поется в песне, "женское счастье — был бы милый рядом". Счастье учителя — когда его превосходит ученик. Счастье родителя — успехи ребенка. Но вот в чем заключается геймерское счастье? Во владении самым навороченным компьютером и крутыми консолями? В сотне замечательных игровых проектов и достаточном количестве времени на игру в них? Или в одной самой-пресамой игре? В изоляции от игровых средств и возможности "жить по-человечески"? Куче классной игровой прессы? Неглючных оригинальных играх? А может, у геймера нет "собственного счастья" и в вопросе "счастливости" он такой же, как и все остальные?

Так что приглашаю всех-всех-всех, кто знает что-то о "геймерском счастье" (или думает, что знает, или не думает и не знает, но готов поразмышлять на тему), продолжить фразу: "Геймерское счастье — это...".

Где это можно и нужно делать? В первую очередь, на форуме "ВР" в специальной ветке (http://www.nestor.minsk.by/vr/hell — обратите внимание, мы вернулись на родину!) Ветка называется "газете" -> "БЛИЦ "ГЕЙМЕРСКОЕ СЧАСТЬЕ" (декабрь)" Кроме того, можно написать либо электронное (me@nickky.com, в теме — "Блиц"), либо обыкновенное (220113, а/я 563, "Виртуальные радости", с пометкой "Блиц") письмо. Ждем ваших мнений! Кстати, на сайте "ВР" в этот раз обязательно будет запущено блиц-голосование, причем с крайне простым и важным вопросом. Каким? Заходите и узнайте сами! Я же раскланиваюсь до декабря, оревуар!

Николай "Nickky" Щетько
(me@nickky.com)

НАША ПОЧТА

Бесплатный сыр встречается только в мышеловке
Народная мудрость

"Уж сколько раз твердили миру", что... см. выше. Но все, естественно, без толку. Именно поэтому в расчете на "халявщиков" непрерывными потоками льется спам, где предприимчивые мошенники предлагают, потратив на "накладные расходы" сто условно-зеленых, получить (совершенно "за так"!) тысячи и тысячи. Или заполнять анкеты и кликать по рекламе — за, казалось бы, солидное (для неустроенного обывателя из голодной страны) вознаграждение. Впрочем, это еще довольно безобидные "лохотрончики" (думаю, данный термин здесь весьма уместен для обозначения прямого и косвенного мошенничества) по сравнению, например, с финансовыми пирамидами типа "МММ" (помните Леню Голубкова? Который "не халявщик, а партнер"?) и прочими подобными организациями. Миллионы лопоухих граждан (политкорректно обзываемые "обманутыми вкладчиками") наивно ждали заоблачных сумм на халяву, в то время как денежки уже постепенно уходили из страны, оседая в неизвестных местах. Понятное дело — не дождались.

Учитывая некоторую нерешительность, с которой неопытные пользователи удаляют спам с "нигерийскими письмами" и другими предложениями поучаствовать в "выгодных" финансовых мероприятиях, хочу разъяснить несколько вещей, связанных с финансами, компьютерами и жизнью в целом. Не желающим читать банальности порекомендую сразу перейти к письмам. Для всех же остальных — тезис намба уан:

Ничто не бесплатно. Пусть даже зачастую создается иллюзия "халявности" многих вещей или услуг, на деле же за все "уплочено". В этом мире все крутится вокруг денег ("It's all about the money", как поет некто Meja). За то, что некоторая газета распространяется бесплатно, платят рекламодатели. За возможность получения бесплатного высшего образования и бесплатную медицину (читай: "выдачу справок/больничных") — платят работающие граждане и бизнесмены (налогами). За пиратское ПО платят, по сути, легальные пользователи, платят своим временем и трудом хакеры/крякеры... Даже полностью бесплатное ПО ("freeware") вам чего-нибудь да стоит (вы ведь его скачали, верно? Но трафик-то не бесплатен!). За оказанную нам услугу мы, по сути, должны отплатить ответной услугой в будущем... Да, существуют вещи, которые "за чужой счет", но важно понимать, что они в конечном итоге стоят чьих-то денег. Надеюсь, тут все прозрачно. А мы как раз подошли ко второму тезису:

Быстро, много и без труда легально заработать практически невозможно. Конечно, если вы не спекулируете финансами на Форексе в удачное время, не владеете контрольным пакетом акций Норильск-Никеля и не обладаете безграничной властью в отдельно взятом государстве. Важно понимать, что денег никто "просто так" не платит. А бизнес, то есть ведение собственного дела с прицелом на прибыль — огромный труд и риск. В некоторых странах это напоминает езду на болиде Формулы-1 с завязанными глазами по трассе, которую постоянно перепроектируют и на которой время от времени разливают лужи масла... Но я отвлекся. Да, можно выиграть в лотерею (только об этом вас навряд ли будут извещать по Интернету), жениться/выйти замуж на "объекте" с хорошим приданым и так далее, но не бывает легальных 300% годовых. Как не бывает идиотов, жаждущих отдать совершенно незнакомому человеку тысячу взамен потраченной сотни. Не существует зрелых людей, которые бы стали рассылать серьезные деловые предложения сотне тысяч человек по спамерскому мэйл-листу...

Глупо тешить себя пустыми иллюзиями. Деньги не свалятся с неба, слава (за исключением дурной) не придет просто так, а волшебная добрая фея взмахом палочки не сделает вас враз счастливыми. Трудиться, трудиться и еще раз трудиться! Человечество пока не придумало иных способов честного зарабатывания денег. Да и для самореализации, становления личности, а также терапии многих нехороших свойств сложно придумать что-то лучшее.

В общем, "трудитесь и не обращайте внимания на спам"! А вот на почту, в минуты передышки среди трудовых будней, обратить внимание как раз таки рекомендую:

[Миха aka Celestial]

Приветствую вас, уважаемая редакция "ВР" и не менее уважаемый виртуальный почтальон Nickky!

Взаимные приветствия! Только хотелось бы заметить, что я очень даже реален, пусть и работаю в "радостях" виртуальных.

Начну с того, что около месяца назад я приехал в Минск из славного города Питера (неважно, каким ветром меня сюда занесло). Не буду скрывать, что я — заядлый геймер. Будучи читателем российских журналов игровой тематики, я заинтересовалась, насколько у вас развита эта сфера. Недавно в общаге по странной случайности нарвался на такого же любителя киберигр — коллекционера "Виртуалки". Так я и ознакомился с эволюцией вашей газеты. Прочитал все, от и до. Честно скажу, ничуть не сожалею о потраченном времени.. Вроде бы и объем небольшой, но всего в меру и читать не надоедает (в отличие от наших до-фига-страничных-изданий). Последние номера (то есть те, которые вышли в этом году) произвели еще большее впечатление. Большой респект Lockust'у, Morgul'у и Highcoaster'у за содержательные, толковые и интересные обзоры. К тому же я заметил, что их точка зрения совпадает с моей, а это играет для меня большую роль в процессе приобретения игр. Единственное, что вызывает немного негатива — обзоры Dwarf'а. Уж очень странные (особенно касается "лирических отступлений" в статье про Bloodrayne 2) — "...информация об игре теряется среди псевдохудожественных зарисовок", как говорил Nickky в №69. Но не мне судить, конечно. Хотелось бы почаще видеть статьи, посвященные различным патчам (вопрос глюкавости игр стал слишком часто подниматься), аддонам и нахождению их в инете, а также рубрику "Пыльные полки".

На этом все, желаю "ВР" прибавлять в весе, цвете и информативности. До встречи!

Ну, Dwarf в ближайшее время навряд ли появится на страницах "ВР" по объективным причинам (личного характера). Статьи про патчи? Некоторое время назад патчам был посвящен отдельный раздел в новостях, но после того, как мы его убрали, никакой реакции не почувствовали — значит, не пользовался большой популярностью. Насчет "Пыльных полок" и "аддонов" (модов?) — приняли во внимание; возможно, в скором времени объем "Креатива" и "ПП" действительно увеличится.

[Vitek Wanderer & aleX Shark]

Доброе время суток, дорогая редакция ВР! Хотелось написать Вам письмо как можно более оригинально. Потому пишут Вам aleX Shark & Vitek Wanderer. [Только не думайте, что у меня раздвоение личности. Нас действительно двое.]

Двое на одного [меня] — это нечестно!

VW: Сперва хотелось бы отметить, что в своем письме мы старались выразить как можно более объективные суждения.

AS: Поэтому все нижеизложенное является выдуманным; все сходства с реальностью просьба считать случайностью.

VW: Итак, начнем. К составу газеты претензий не имеем. Все нравится, все в наилучшем качестве (в каком — ниже по тексту), вызывает негативные эмоции только отсутствие некоторых элементов (об этом — тоже ниже).

AS: Сперва поругаем. Во-первых, уже надоедает в НП ругательство "произведения" Сами-Знаете-Кого (мы зареклись не называть его имени). Хватит сосать лапу, как медведи! Из этой темы уже ничего не выудишь. Все что надо было, Nickky уже высказал. Во-вторых, ГДЕ обещанная рубрика "Наши", продолжение "Мира глазами японцев"?...

Я даже добавлю: где журнал? Где куча новых классных рубрик? Где Vox Populi, Ретроспектива, Игры Людей?.. В ответ могу лишь развести руками. Статьи сами по себе не пишутся, вне зависимости от рубрики. А ведь по трудоемкости сделать, например, грамотную Ретроспективу или Подробности — совсем не то же самое, что написать обзор небольшой игрушки... Но все же надеюсь, что "передышка" у вышесказанного — лишь временная. И скоро все вернется (в еще лучшем виде), появится (в прекрасной форме) и так далее.

VW: ...Викторины нет!!!

Викторину ждать — к Новому Году (читай — в следующем номере).

AS: Не перебивай! По уже устоявшейся традиции, надо поругать Lockust'а. Долго я думал, какие его недостатки достойны нашего словоприкладства...

VW: Но таковых не нашлось.

AS: Не лезь! Ты хвалить будешь... Поэтому, решили поругать за то, что слишком мало обзоров пишет товарищ. Эх ты! Зачем на анонсы перешел? Это любой сможет! Ты лучше обзоры пиши — они у тебя, кстати, неплохо получаются... Ладно, неугомонный Vitek, говори!

VW: Говорю, почему "неплохо получаются". Во-первых, обзоры Lockust-а несут важнейшую информацию об игровом процессе. Во-вторых, они достаточно живо и красноречиво передают сухие факты, о которых поют критикующие gamer'ы как о недостающих (да кому они нужны, эти факты — читаем мы газету не только для информации, но и для души!) В-третьих, авторы их не сгибаются от критики, постоянно сыплющейся на нестандартные обзоры. Все, закрываем тему, надеюсь.

AS: На данный момент моя память больше не может выдать негативных моментов, связанных с "ВР". Потому передаю слово вам, коллега. То бишь, предложим и немного похвалим.

[Но я еще вернусь! (Голос AS'а издалека)]

VW: Сразу хочется высказать парочку-другую слов в адрес противников таких рубрик, как "Кино", "Чтиво", "Детский уголок". Такое ощущение, что они уверены, будто виртуальные радости — это непременно "компьютерные игры, и все!"

AS: Таких "гамеров" (gamer + ламер) надо гнать в шею от компов.

VW: ...Вернулся на мою голову. Они — не ламеры. Просто не считают кинофильмы и книги виртуальными развлечениями. (Почему? Они что, реальнее PC-игр??)

AS: Они — ламеры, ибо не понимают, что компьютер — фактически нечто большее, нежели просто платформа для игр. Я разрешаю продолжить;).

VW: Премного благодарен. Виртуальность развлечений ведь не зависит ни от возраста предполагаемого потребителя, ни от формы представления. Тем более что в последнее время набирает обороты игроделание по фильмам и наоборот. Про "Детский уголок" и говорить не надо — все давно сказано.

AS: Хватит лить воду. Давай к делу.

VW: Также хотелось бы, чтобы увеличилась колонка релизов. Если уж задерживаетесь с обзором, то хоть бы про релиз поподробней, а?

[ежится, чувствуя свою "третий-лишнесть"] Постараемся. Релизы будут освещаться по возможности полно и оперативно.

AS: Ну, честное слово, дядя Сэм продолжил свои похождения в Splinter Cell: Chaos Theory аж в апреле месяце, а мы узнали об этом в июне (с задержкой) от одного русского издания. Рекламу проводить не будем...

VW: — ...все равно ведь нам за нее не заплатят;). Теперь, если сильно перебрать с оптимизмом и погрузиться в мечты, можно предложить частично перейти на диск, как вариант. (Понимаю, предлагали, отказали всем, но может все-таки?..) Ведь туда можно будет все вместить: и демки анонсируемых игр, и софт, и рекламу (средства на диск-то надо получить;), и больше обзоров, и т.д. и т.п. А там глядишь, и на журнал перейдете. Потом распространитесь по всему СНГ и далее...

Что касается диска — в РБ выходить СМИ иначе, чем на бумаге — не может по закону. К тому же лично мне немного непонятно, как физически к газете "пристегивать" диск. Скотчем приклеивать? Что касается "распространиться по всему СНГ", то ... всякое может случиться...

AS: К тому же, диск можно выпускать отдельно от газеты. Добавить туда волпапер...

VW: ...И музыку. В том числе можно и белорусских композиторов. ["Я тут!", — голос AS'а] Точно! Может и в газету добавить маленькую-маленькую рубрику про музыку.

"Про музыку" у нас есть замечательная "Музыкальная газета" и не менее замечательный журнал "HOT7" Рекомендую!

AS: "Люди! Я создаю группу в Могилеве! Помогите найти гитариста!" — на правах рекламы;)

Странно. Обычно ищут барабанщиков, или, на худой конец, басистов... ;)

VW: И, между прочим, хватит ругать игроиндустрию за регресс и старые идеи. Насколько я могу судить, похоже, зарождается новый жанр — симулятор жизни/поведения человека. У меня пока все.

Он уже давно зародился, и теперь его отчаянно доит EA.

AS: А теперь снова поругаем, чтоб не расслаблялись! Как бы мы ни хвалили дядю Lockust-а с его прикольными и нестандартными обзорами, но стоит поругать ("Что, опять?" — усталый голос Vitek'а, отдыхающего у телевизора) альтернативные обзоры. Их смысловая ценность равна нулю, хотя нет — единице (ведь хоть что-то об игре мы оттуда все-таки узнаем). Дети*, на примере статьи про ScrapLand учитесь, как не надо писать обзоры. (*примечание VW: Здесь "дети" не имеет никакого отношения ни к авторам обзоров, ни к редакции ВР, а имеет лишь смысловую, а вернее — бессмысленную нагрузку)

VW: Да, глубокоуважаемая редакция ВР, Вы почему-то забросили идею обзора игры с мнением другого автора, игравшего в ту же игру.

Это не так просто реализовать технически, да и столь неоднозначных игр в этом году не выходило. Колебания в оценках одной и той же игры различными авторами редко превышают 1-2 балла. Стоит ли из-за этого писать "мнение"? К тому же, и просто на обзоры не всегда места хватает. А ведь "мнение" каждый старается написать если не на половину обзора, то хотя бы на треть. Куда это "огромное счастье" потом засовывать — непонятно.

AS: Трагикомедию с участием Блудного Ветра не стоит брать в расчет: Dwarf сам признал, что его комментарий, цитирую: "ахинея из ахиней"... А вы все же над идеей перехода в CD-формат подумайте...

Думали. Понравилось.

VW: ... А если будут проблемы с нехваткой обзоров, мы можем обозреть парочку игр ;)...

AS: [вырезано по требованию цензуры], не перебивай! Мы, конечно, понимаем, что "ВР" берут именно своей доступностью и белорусской откровенностью, но уже на страницах "этого Великого Шедевра Публикации" становится тесно всем данным, уже гигабайтам игровой индустрии, сотням символов чтива, тысячам пикселей картинок и миллионам людских мыслей... Ну я загнул!

VW: Я аж прослезился! Судя по вышесказанному Alex'ом, Вам надо переходить сразу в DVD-формат.

Эпилог. Друзья и собратья, если вас затронули наши слова (в плохом смысле этого выражения), просьба не держать злого умысла и, как бы то ни было, все же считать это случайным стечением обстоятельств. Мы не ждем восторженных откликов, но и не ждем грубой критики, мы просто хотели написать письмо с личным мнением (этакую "Книгу жалоб и предложений"). С уважением, Vitek Wanderer & aleX Shark

Восторженных выкриков не обещаю, но то, что подход к написанию интересный (даже вмешиваться в вашу милую беседу на тему "ВР" не хотелось), факт. Спасибо, пишите еще! Можно даже втроем или вчетвером! ;)

[Parkan Mattlov]

Привет всем читателям и почтальону! С вами снова всем известный критикант Parkan Mattlov! Если ждете море критики, но должен вас огорчить/обрадовать — критики почти не будет. Нет смысла в сотый раз бурчать про сухость обзоров (даже Моргул захандрил), отсутствие новизны, общую блеклость и вздыхать, вспоминая старые времена? Старого не вернуть — придется свыкнуться с новым...

Говорят, "все течет, все изменяется".

Единственное, о чем упомяну (предварительно пустив предательскую слезу), так это о "РЧ" и "Чтиве" — вернииииите!..

Ладно, хватит негатива! Хотелось бы бегло (насколько это возможно) пробежаться по всем уже поднадоевшей теме о гамерах и реале. После письма камрада Алексея, который рассказывал ужасные истории о гамерах, которые жертвуют своим любимым делом ради игр, меня аж заколотило... Я представил, как меняю свою "доску" (я — довольно профессиональный скейтер) на наглухо убитый Tony Hawk Pro, сумасшедший и жесткий футбол — на FIFA, а свою любимую девушку

— на "монстров" из GTA, Sims и т.д. Нет, это не жизнь — однозначно...

Еще хотелось бы пробежаться (шутки ради) по рациону гамеров. По-моему все эти враки про то, что они кушают лишь роллтоны и орешки/сухарики/чипсы — чушь собачья! Если вы живете дома, то ассортимент из аппетитного хавчика вам обеспечен! Но даже если вас нелегкая студенческая судьба забросила в другой город (ай-ай-ай!), то и там не надо отчаиваться и садиться на паек идиота! Я тоже пока приспосабливался к новой жизни, питался только пивом, кофе, роллтонами и сгущенкой, но после узнал, что существует такое замечательное место, где запросто можно за 2 рубля накушаться до опупения, а имя этому месту — студенческая столовая! Вот так, уважаемые гамеры, можно (и нужно) кушать сытно, дешево и без особого вреда для желудка! Ладно, заканчиваю разговорчики в строю. Всем удачи!

Заявление о важности правильного питания резко поддерживаю — если кушать что попало и как попало, очень скоро можно "заработать" гастрит или чего похлеще. Здоровья абы какая еда "на бегу" не добавляет, факт.

[kliZma]

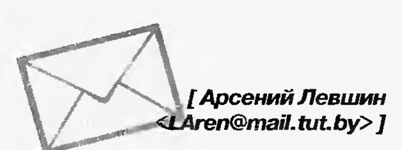
Большой привет редакции "Виртуальных радостей" и лично Nickky! Каждый месяц, примерно с первого по десятое число (бывало, и 16-го) хожу по ларькам, надеясь купить свежий номер "ВР". Почему бы редакции не принять единственную дату, когда номер бы уходил в печать, а то газета каждый месяц выходит в разные числа.

Касательно даты выпуска. В очередной раз напоминаю, что срок выхода газеты привязан не к конкретной дате ("каждый месяц, 5-го числа"), а к дню недели. В частности, "ВР" выходит в первую пятницу месяца с разбежкой в день. Само собой, если пятница — это 1 или 2 число, "ВР" в этот день ждать не следует.

Для товарищей, у которых нет календаря (или есть проблемы с осмыслением сего сложнейшего расписания), в конце каждого месяца на сайте "ВР" вывешивается точное число появления "ВР" в киосках. О длительных задержках (что случается крайне редко, но, все-таки, бывает) мы обязательно стараемся предупреждать, как только сами получим соответствующую информацию, на форуме "ВР".

P.S. Прошу передать отдельный привет (большой) Lockust'y — не понимаю, за что его все так не любят?

Обещаю передать.



[Арсений Левшин <LAren@mail.tut.by>]

Здравствуйте, уважаемый Nickky! Пишу в "Нашу почту" впервые. Поводом моему письму послужил вопрос о "Геймерских болезнях". До этого я никогда не мог выкроить свободный часок из своего "компьютерного времени", чтобы написать Вам, да и писать то было особо не о чем. Но буквально месяц назад, в моей жизни случился крупнейший переворот за мои 18 неполных лет. Но позвольте по порядку.

Впервые я поиграл в компьютерную игру, когда мне исполнилось 7 лет, у знакомого учителя информатики в школе. Помнится, это была аркада "Dizzy". С тех пор я стал там частым гостем и за пару месяцев я поиграл в такие шедевры, как Dune, Doom, тот же Dizzy. Вскоре у нас дома появилась игровая консоль "Сюбор" (8-битка). В нее я играл "запоями" несколько часов в день. И, наконец, 8 лет назад я впервые сел за собственный ПК. Играл в Великий и Ужасный Warcraft. Брат хотел мне что-то начать объяснять, но я уже был далеко от этой планеты в своем собственном маленьком мирке, где я был всесильным богом, и никто не смел мне что-нибудь указывать. Это ощущение вседозволенности в компьютерном мире развивалось во мне по часам, и как я вскоре понял: это развитие привело к деградации этого же ощущения в Реальном мире. Моя жизнь протекала от Игры до Игры, по вечерам я продумывал стратегии, по ночам мне снились игровые вселенные.

Все мои мысли были посвящены играм. После того как меня отшила девочка-одноклассница лет в 12, я ЗАБИЛ НА РЕАЛ. Я смутно помню свою школьную жизнь с 5-го класса и считаю, что факт моей учебы на довольно высоком уровне, целиком и полностью зависел от моей зрительной памяти на уроке и врожденной находчивости. За последние 8 лет моей жизни я с трудом мог представить себе жизнь без Игр, хотя бы на несколько дней, за исключением тех случаев, когда меня увозили в деревню или отправляли в летний лагерь (но и там я находил единомышленников и сутками напролет, с пеной у рта обсуждал Игры). Остальное время я играл, играл, играл... Причем не только дома, но и в клубе (вместо уроков), просаживая за день до 5 тыс. рублей. Не знаю как, но в 9 классе, я умудрился выйти на городскую олимпиаду по математике и получить свободное посещение всех уроков. В это время я потерял последние нити, связывающие меня с этим миром. Первым "осложнением" моей болезни стало то, что я начал жить ВИРТУАЛЬНЫМ МИРОМ. Меня не волновал ни мой внешний вид (сгорбленная тощая фигура, с вечно красными от напряжения глазами, и длинными засаленными волосами), ни мое зрение, ни то, что я врал всем напролет (включая самого себя), ни то, что про меня думают окружающие — в общем, я полностью абстрагировался от реальности. Стал, по своей собственной классификации, "Забитым геймером". Мое развитие с этих пор стало очень медленным, если не остановилось вообще.

Вторым "осложнением" моей болезни стало мое непоступление в Лицей БГУ, где мне не хватило не одного балла (было 12, а проходной 13), а капли настойчивости. Я понял, что я разучился правильно говорить и отстаивать свою точку зрения. Что интересно: не было ни капли огорчения. Как я заметил позже, я с трудом находил нужные слова, чтобы общаться с простыми людьми (не геймерами), стал даже немного заикаться. Я не мог нормально общаться с ровесниками, не говоря уже о девушках. Апогеем моей геймерской жизни стало повторное прохождение Diablo 2 LoD 1.10. Я убивал за компом по 7-10 часов в сутки (не считая выходных), на протяжении двух месяцев.

Третьим и финальным "осложнением" моей болезни стали частые и непонятные нервные срывы. Сейчас, думая о том времени, я с ужасом понимаю, что я был на грани помешательства. Но буквально месяц назад случилось событие, которое я считаю ЧУДОМ. Меня отправили в деревню вместе со старшим братом. Он очень увлекается психологией не только теоретической, но и практической. Он, как я понимаю, четко видел мое состояние, знал о моих проблемах в общении и "надавил" на самое мое больное место: личную жизнь. За четырехчасовую беседу я почерпнул для себя массу полезной информации. Приехав домой, я первым делом вылез в Инет и выкачал ту информацию, которую он мне посоветовал (сайты www.lover.ru, www.pickup.ru, а так же книги по психологии общения Алана Пиза и Алана Гарнера). За 2 дня чтения я пришел к выводу, что неплохо было бы хотя бы попробовать.

И я, пересилив свое волнение и страх, сумел познакомиться на улице с девушкой, причем умудрился даже взять ее телефон (за всю жизнь до этого я ни разу даже не пытался с ними знакомиться). Приехав домой, за одну бессонную ночь я полностью переосмыслил свою жизнь: к чему я шел, к чему стремился, что НУЖНО было делать. За 10 часов самокопания я полностью вернулся в этот мир. Я почувствовал себя Человеком, способным менять мир вокруг себя, а не каким-то вымышленным божеством, вымышленного виртуального мира. Наутро я вытер ВСЕ игры, установленные на моем компьютере вместе со всеми сохранениями. Уже на протяжении трех недель у меня даже не возникает мысли об играх, ВР я купил чисто по привычке, да и то прочел лишь НП.

На сим позвольте завершить историю Геймера Gabriel aka Grash и перейти к чистому листу с гордым заголовком Человек...

P.S. Вся история является правдой, и я буду искренне рад, если она поможет кому-нибудь переосмыслить себя, как сделал это я. Спасибо за внимание.

Наверное, если бы наша рубрика называлась не "Н@ша почта", а, например, "Клуб анонимных игроманов", то мне перед этим письмом обязательно стоило бы написать нечто поучительное вроде: "Еще одна история на тему: "Как я бросил играть и начал жить". Впрочем, история достаточно характерная. К сожалению... Поздравляю Арсения, что он разрушил свой "однополярный" мир, с единственным игровым полюсом. И думаю, после этой истории даже те, кто еще не сообразил, что компьютер навряд ли заменит реальный мир (даже если мама с папой кормят), сделают соответствующие выводы. Возьмутся за ум, выйдут на улицу, сделают что-нибудь полезное. С девушкой, например, познакомятся. А в итоге — процветание родной Страны, демографический взрыв и прочие приятности. Кроме шуток, друзья — на мониторе (плазменной панели, мультимедийном проекторе...) свет клином не сошелся! Надеюсь, и тем, кто это давно понял, также было небезынтересно познакомиться с жизненной историей.

[Akela_OD <Akela_od@tut.by>]

Здоров, Никки. Пишу тебе письмо с просьбой донести до народа обращение нашей инициативной группы к читателям, которые лишены возможности доступа к Интернету. Группа ставит своей целью создание организации "Орден геймеров Беларуси". Вот это обращение: "Здравствуйте, уважаемые геймеры Беларуси, все кто когда-либо играл на компах, гонял монстров, складывал головоломки, летал на крутых виражах, вел в бой полки! Пришло время объединиться! Месяц назад у нескольких молодых людей появилась идея создать общественную организацию (пока — незарегистрированную) — Орден геймеров Беларуси. Это общественная организация, не преследующая политических, религиозных и других, не связанных с играми, целей, объединение геймеров Беларуси в одну организацию для повышения уровня и мастерства игры, защиты общих интересов и взаимопомощи: организация игр, чемпионатов, подготовка кланов к всевозможным соревнованиям, разработка теоретической базы под игры и прочая увлекательная работа, общение, что б не было съездов крыши на почве увлечения компами и играми, финансовая помощь — продажа своих комплектующих, которые уже не нужны друзьям, которые желают проапгрейдить свою машину.

Несколько слов о самом Ордене. Организация будет делиться на кланы в соответствии с жанрами игр — шутеры, стратегии, RPG кланы, аркады, симуляторы и т.д. Верховная власть принадлежит Магистрату, который состоит из представителей советов кланов. Судебная власть принадлежит Трибуналу, который рассматривает все жалобы. Путь нашего Ордена только начинается, сейчас он в самом зародыше. И Вы все можете принять активное участие в создании. Если Вас заинтересовала наша идея, более полную информацию можно получить на нашем официальном сайте http://www.ordenofgamers.nm.ru/

Такая вот мысль и объединение. Я старался редактировать текст обращения по минимуму, да и комментарии придержал "на потом". Первым делом, конечно, выражаю "респект" инициативной группе: когда кто-то что-то делает, в перспективе — полезное, когда кто-то чем-то "горит" — это хорошо. Думаю, существование подобного проекта было бы полезно и интересно практически всем без исключения белорусским игрокам.

Теперь передаю слово себе-скептику. Как и все неплохие идеи, данная страдает отсутствием продуманной реализации (все нижесказанное — имхо без всяких претензий!). Мол, подумали: "А хорошо бы!" — бац, сделали. Но толком ничего, кроме Устава, не предложили. Нет ни серьезных планов развития, ни вариантов финансирования, совершенствования и так далее. Проект подспудно воспринимается как несерьезная забава ограниченного круга лиц — какие-то кланы, Храмовники, Ордена... Вот если бы создать сначала небольшой клуб геймеров, объединенную коллекцию игр со свободным доступом для членов клуба, продуманную систему членских взносов для покупки игр в общий фонд и соответствующего оборудования (или, в дальнейшем, аренды помещения для штаб-квартиры), договориться о поддержке хотя бы со стороны нескольких клубов, проводить соответствующие PR-акции... Тогда "Орден" имел бы успех. Остается лишь надеяться, что организаторы думают над всеми вышеперечисленными вопросами и еще не "сгорели". Желаю Ордену непрекращающегося развития и постепенной трансформации в "Партию Геймеров Беларуси" — туда бы я вступил.

***

Спасибо за письма! Даже за те, которые не были опубликованы. Мы их приняли к сведению, а на вопросы по играм постараемся вскорости ответить. На бумажные письма в личном порядке, к сожалению, отвечать просто не получается, а авторы писем на e-mail получают ответ практически всегда.

Что ж, на сегодня почта закончилась, и я вновь напоминаю, что нам можно и нужно писать письма электронные (на ящик me@nickky.com или vr@nestormedia.com) или "бумажные" (220113 Минск, а/я 563, "Виртуальные радости"). Желательно — письма интересные, а еще лучше — нестандартные. Добрые слова в свой адрес услышать всегда приятно, но и критика, несомненно, необходима. Если хотите обсудить игру, статью или газету в целом, а может — геймерскую жизнь, то обязательно напишите нам! Надеюсь, за этот месяц писем придет больше, и "НП" в декабре получится объемнее и интереснее. До скорого!

Почтальон Nickky
(me@nickky.com)

ВР-ПАРАД

Пока в "ВР"-парад не ворвались яркие блокбастеры, на фоне былого затишья в основном как раз "старички" продолжают сражаться за места в нашем игрорейтинге. Конечно же, благодаря отданным вами голосам, символизирующим положительное отношение к тому или иному проекту.

Впрочем, один из первых представителей "новой волны" и один из немногих достойных ролевых проектов последнего времени, **Fable: The Lost Chapters** с заметным отрывом обгоняет как глобальный экшен **Battlefield 2**, так и вторую часть приключений Рэйн, **BloodRayne 2**. За бортом почетной тройки лидеров с небольшим отрывом от последних оказался **Dungeon Siege II**, которую уныло пытается преследовать **Sacred Underworld**. Всего десять голосов дали ему преимущество над **XENUS: Точка Кипения**, который, в свою очередь, на семь "баллов" обходит другой постсоветский проект, игру **Ночной Дозор**. Рывком на финише (игра покидает хит-парад) отметилась **Area 51**, а вот следующий за ней **Bard`s Tale** так и не смог себя проявить — вроде бы и вниз не скатывался, но и высот не достигал. Кстати (что особенно обидно фанатам неунывающего Барда), отстал он буквально на "погрешность измерений" — на один голос. Неплохо стартовал **Блицкриг II** (закрывает десятку), активно догоняемый хоккеистами из **NHL 2006**. Сравнительно резво начал свой путь по строчкам хит-парада и адд-он **Sims 2: The Nightlife**. В остальном — сплошная скука да колебания на пару позиций вверх-вниз.

Надеюсь, в этом месяце за новые игры голосование пойдет куда активнее. Очередной выпуск хит-парада появится в следующем, декабрьском номере. Повлиять на его результаты очень просто: достаточно проследовать по ссылке с главной страницы сайта "ВР" (http://www.nestor.minsk.by/vr) на форму для голосования и отметить все симпатичные вам игры. Накрутки, естественно, не приветствуются, а накрученные голоса — аннулируются. Голосуйте и... до декабря!

М		Пр. мес.	Название игры	Голосов
1		—	Fable: The Lost Chapters	153
2	→	3	Battlefield 2	127
3	Λ	4	BloodRayne 2	112
4	Λ	5	Dungeon Siege II	102
5	Λ	7	Sacred Underworld	77
6	→	9	XENUS: Точка Кипения	67
7	V	6	Ночной Дозор	60
8	→	12	Area 51	57
9	→	8	Bard`s Tale, The	56
10		—	Блицкриг II	50
11		—	NHL 2006	48
12	→	13	Juiced	47
13	V	11	Бригада E5: Новый Альянс	43
14		—	Sims 2: The Nightlife	37
15	Λ	16	Fate	32
16	→	15	7 Sins	22
17	→	25	Первая мировая	21
18	Λ	20	Earth 2160	20
19	→	19	Supreme Ruler 2010	20
20	→	18	Deadhunt	19
21		—	Spellforce: Shadow of the Phoenix	18
22	Λ	23	MetalHeart	14
23	→	26	Альфа: антитеррор	11
24	Λ	30	Psychotoxic: Gateway to hell	10
25	V	24	Карибский кризис. Ледниковый поход	10
26		—	Dead to Rights 2	9
27	→	29	Moment of Silence, The	5

ВСЕГО ПРОГОЛОСОВАЛИ (ГОЛОСОВ ОТДАНО*): 446 (1247)

** В таблице приводятся данные лишь по 30 позициям, в итогах — общий результат*
→ — исключается из хит-парада
V — спускается; Λ — поднимается
- — новинка хит-парада

Николай "Nickky" Щетько

РЕЙТИНГ ПРОДАЖ PC-ИГР ЗА СЕНТЯБРЬ В США/КАНАДЕ (ИСТОЧНИК: NPD)

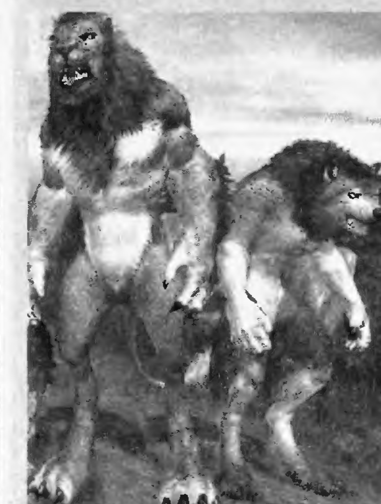
1. **The Sims 2: Nightlife** (EA)
2. **Warhammer 40,000: Dawn Of War Winter Assault** (THQ)
3. **World Of Warcraft** (Blizzard Entertainment)
4. **Battlefield 2** (EA)
5. **Fable: The Lost Chapters** (Microsoft Game Studios)
6. **The Sims 2** (Electronic Arts)
7. **Rome: Total War — Barbarian Invasion** (Sega)
8. **Nancy Drew: The Last Train to Blue Moon Canyon** (Atari)
9. **Guild Wars** (NCsoft)
10. **The Sims Deluxe** (EA)

ОБЗОР

Black & White 2

Жанр: *RTS/симулятор Бога*
Разработчик: *Lionhead Studios*
Издатель: *Electronic Arts*
Количество дисков в оригинальной версии: *1 DVD*
Похожесть: *Black & White*
Системные требования: *Pentium IV-1.6 GHz, 512 Mb RAM, 64 Mb 3D Video Card with 1.1 Pixel Shader, Sound Blaster Compatible Sound Card, 3.5 Gb Hard Disc Space*

Питер Мулине делает самые разные игры. Причем всегда старается представить публике что-нибудь новенькое и неповторимое. Так было, к примеру, когда на наши глаза попался проект Black & White, в котором игрокам не только предлагалось стать Богом какого-нибудь племени, но и заняться чем-то похожим на тамагочи — воспитанием божественного питомца животного происхождения. Выглядело это очень забавно и интересно — когда мы медленно и неторопливо обучали зверька азам выживания в мире, подстраивали под свою манеру игры и подчиняли с его помощью самые различные земли своему влиянию. Но всему хорошему приходит конец, когда-то первая часть игры стала народу надоедать. И тогда Lionhead Studios решилась выпустить вторую, и активно занялась ее разработкой. И вот, Black & White 2 перед нами, остается только разобраться в сути происходящего, и решить, так ли гениально продолжение, каким был оригинал?



Тем, кто не видел первой части, очень пригодится обучение, запускаемое в самом начале кампании. Неразлучная парочка противоположностей — ангел и дьявол — помогут игрокам освоиться в новом мире, обучив их азам управления зверушкой и городом. Если бес выглядит в соответствии с человеческими представлениями — пузатый, краснокожий и с рожками, то ангел почему-то похож на Бога, каким его рисуют дети, — добродушный старичок на облаке. Видимо, чтобы сразу настроить поклонников хорошей стороны на нужный лад, и показать им, что воевать — плохой подход к делу, и лучше обойтись миром. Впрочем, о войне и мире мы сегодня еще поговорим не раз и не два, а пока отвлечемся на саму суть игры.

Наша задача — в строго определенном порядке пройти острова, чтобы завершить кампанию, придуманную разработчиками. Кампания расскажет о приключениях племени греков (правда, греки это какие-то странные, среди них в ходу имена вроде Питер Джонс). Изначальная ситуация для этих товарищей складывалась не лучшим образом — воинственные ацтеки, размножившись вне всяких пределов, взялись за уничтожение соседей, и бедным сынам Эллады не повезло — они оказались на пути жестоких завоевателей. Тут бы и пришел конец истории, но, на счастье, появляемся мы и начинаем операцию "911" по спасению всех, кого можно и нельзя, из горящего греческого города.

К сожалению, кампания отличается высокой степенью формализованности (чего я никак не ожидал от разработчиков), и это станет заметно уже на первых этапах. К примеру, нас попросят спасти пятерых представителей гибнущего племени. Задание это следует читать строго, как написано — именно пятерых, а не четверых или шестерых. Увы, но вытащить из огня большее количество греков не получится, да и потом, на следующем острове, вы получите именно столько народа, сколько решили дизайнеры уровня. Аналогичным образом обстоит дело и с другими заданиями.

Но вот греки спасены, и игроку придется заниматься обустройством на новом месте. Экономическая составляющая игры очень сильно напоминает игры в стиле Children of the Nile и иже с ними, правда, в упрощенном варианте. Чтобы экономика нормально функционировала, придется заниматься постройкой разного рода зданий. Длинных производственных цепочек здесь нет (и то хорошо), но все равно иногда придется немало потрудиться, чтобы заставить работать все, как надо именно вам. Основу составят три ресурса — дерево, руда и зерно. Причем если месторождения дерева и руды заранее определены (они есть на карте сразу), то засевом полей мы займемся сами. Ну а потом желательно сделать так, чтобы жители пошли работать на месторождения, лесопосадки и др. То бишь, берем какого-нибудь жителя в свою божественную руку и перемещаем его к лесу. Он воспримет это как знак свыше и примется вырубать деревья с максимально возможной для него скоростью. Аналогичным образом обстоит и с иными ресурсами. Но есть ещё несколько "работ", на которые жителей стоит назначать. В первую очередь это касается процедуры размножения — часть народа надо непременно определить как "производителей", чтобы не остаться без населения в будущем, ведь жители имеют свойство взрослеть, стареть и умирать, так что уже через час, забыв о воспроизводстве, можно остаться "с носом". Родителей просят не волноваться — секса в игре нет — сразу после поцелуя следует беременность. Среди других "работ" стоит упомянуть заботу о пополнении своего запаса маны для "запуска" чудес (делается это через посылку молящихся в храм или жертвы), а также призыв на военную службу.

Я уже упоминал о божественной руке, и теперь стоит несколько пояснить данную тему. Эта Рука (пожалуй, в данном случае это слово можно писать и с большой буквы) способна на многое. К примеру, ею можно бросать камни, собирать ресурсы, помогать в строительстве, заниматься хулиганством (бросить жителя или разрушить дом). Но, к сожалению любителей легкой победы, Рука не всесильна. Действовать она может только в пределах области, очерченной зеленой границей. За ее пределами жители и предметы неодушевленного мира вне нашей власти.

А расширить влияние своего Бога можно увеличением города и населения, постройкой специальных зданий и как можно большего их числа. Совет тут может быть только один — расширяться надо в обязательном порядке, иначе вас "съедят" соседи.

А соседи у нас будут. Цель кампании — подчинить себе определенное число островов и наций, после чего атаковать ацтеков и отомстить за все унижения, нанесенные грекам. Сделать это непросто: где-то с четвертого острова враги начнут нагло сопротивляться, и с каждой последующей миссией сопротивление будет становиться все сильнее. Так что придется не зевать, ведь замкнуться в своем родном городе — смерти подобно. В какой-то момент вы поймете, что производственных мощностей своего поселения не хватает и пришла пора идти дальше. И вот тут вы столкнетесь с моральным выбором — подчинять соседние деревни силой или миром.

Black & White не зря называется именно так. Практически всегда, совершая какое-то действие, игрок изменяет свое мировоззрение в ту или иную сторону. К примеру, если вы решили помочь крестьянам собирать зерно, на экране всплывет словечко Good, которое покажет вам, что вы осуществили доброе деяние и сдвинулись в сторону Добра. Если же вам пришло в голову взять жителя деревни и забросить его "далеко-далеко", тогда слово Evil появится перед вашими глазами (причем даже несколько раз), и уж будьте уверены — несколько очков Злого пути вам начислено. Аналогичным образом обстоит все и с подчинением соседей. Тот, кто занимается обустройством родного города, возводит в нем величественные здания и не стремится вооружаться, будет уверенно двигаться на "светлую" сторону. И деревеньки, расположенные на карте, перейдут под его руку (правда, это касается не всех и не всегда, бывают и исключения). Ну а товарищ, занявшийся строительством армии, скоро обнаружит, что стал "темным".

К сожалению, в этом кроется один из недостатков игры. Дело в том, что обороняться все равно придется — самым белым и пушистым народам надо быть готовым к агрессии врага, особенно это касается последних карт. Увы, но игра почему-то автоматически засчитывает такие действия, как постройка казарм или наем отрядов, как злые. В итоге, сами того не желая, вы можете смещаться на злую сторону, просто пытаясь отбиться от наседающих врагов. В то же время строительство домов и прочих мирных строений почему-то автоматически относится к добрым действиям (хотя никакому Богу без этого не обойтись — сами жители планированию города не обучены). Сей печальный факт заставляет меня вычесть из итоговой оценки полбалла. А ведь проблему можно было решить гораздо изящнее. К примеру, просто не менять мировоззрения при постройке домов.

Вести войну, которой вы теперь командуете в полной мере, несложно. Достаточно построить большое количество войск, раздать им ценные указания (вроде нападения на вражеские отряды, атаки городов или защиты своих поселений) и ждать результата. Успех часто зависит от развития вашего города: чем больше в нем жителей (точнее, мужчин), тем большую армию можно нанять. А гигантская армия — залог успеха, ведь никаких особых тактических хитростей нет — всего три вида войск (мечники, стрелки и осадные орудия), а битвы сводятся к массовой свалке, в которой побеждает чаще тот, кто захватил с собой больше солдат.

Правда, есть еще один фактор, способный склонить чашу весов на сторону игрока или его противника. Это ваш домашний любимец. Он может научиться войне (так же, как и мирным действиям), так что постарайтесь не забывать о нем ни на минуту. Воспитывать его стало значительно легче, чем в первой части — ведь теперь нам показывают все мысли зверушки. Ну а задача Бога — верно применить метод "кнута и пряника". Например, если увидели, что зверь хочет съесть жителя деревни, и вам это по нраву — погладьте его своей рукой, и человечку придется скрыться в пасти чудовища. Если же нет — отшлепайте хорошенько своего волка (обезьяну, корову...), и вряд ли он решится повторить свою попытку еще раз. Никуда не делся и поводок, благодаря которому можно обратить внимание зверька на ту или иную цель, будь это вражеский отряд или свое поле, на котором надо собрать зерно. Но помните, чем меньше свободы вы будете предоставлять животному, тем больше оно будет похоже на робота. Впрочем, если цель — создание узкого специалиста, такой подход вполне оправдан.

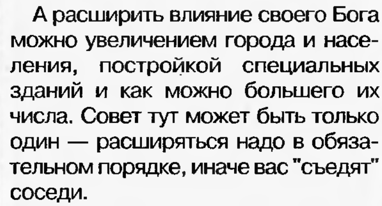
Ваша зверушка — проводник вашей воли в пределах зеленой линии и за ней. Он может развлекать жителей, помогать им собирать ресурсы, сражаться с врагами, строить и разрушать здания и т.п. Главное — всему этому его обучить (с чем, я думаю, вы великолепно справитесь и без меня). Само собой, что с помощью любимца можно приводить соседние деревеньки в подчинение быстрее, и воевать. Главное — заботьтесь о нем и тратьте побольше дани на его развитие. Кстати, дань — это дополнительный ресурс игры, получаемый вами за выполнение квестов. Если задание выполнено, на ваш счет перечисляется n-ное количество очков дани, которые можно потратить на самые разнообразные улучшения. Можно, к примеру, приобрести чертежи нового строения, которое станет доступно для возведения, или обучить своего зверя лучше сражаться или строить дома. А то и подарить ему игрушку.

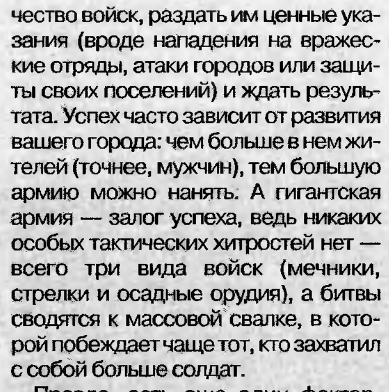
Увы, но квесты — основной источник получения дани, и это не всегда хорошо. Дело в том, что отнюдь не все из них так уж интересны. Порой приходится изрядно потрудиться над глупейшим заданием, чтобы получить свою награду и возможность приобрести себе какую-нибудь новинку. Ярчайшим примером может стать ситуация по доставке бочки с острова на остров. Бочку необходимо перекидывать в строго определенные точки. Промазав же мимо земли и попав в море, приходится начинать с последнего острова. Практика показала, что не все игроки выдерживают такое издевательство над собой, и после очередного утопления плюют на квест и идут дальше по сюжету. А ведь это не единственный пример, так что еще полбалла, пожалуй, придется скинуть.

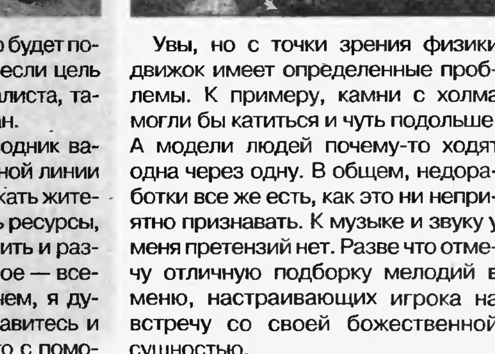
В общем-то, я еще много чего могу сказать о самой игре, но не вижу в этом особого смысла, ведь те, кому интересно, не пропустят этот проект, а кому нет — все равно пройдут мимо. Так что давайте лучше поговорим об оформлении и удобствах. Начнем, пожалуй, с управления. Что ни говори, а играть достаточно удобно. Практически все действия можно выполнить при помощи мышки. Да и долго тыкаться по непонятным менюшкам не придется. Видно, что разработчики потратили достаточно времени на то, чтобы отточить этот компонент.

Графика выглядит на современном уровне. К примеру, если приблизить камеру, можно увидеть отдельные травинки. Справляется движок со своими обязанностями в многочисленных битвах. Однако не радует то, что слишком много одинаковых лиц на экране — разнообразия почему-то нет. Зато приятно смотреть на то, как меняется ваша страна, ваша рука и зверек по мере продвижения в направлении Добра или Зла. Потрескавшаяся земля, рука с когтями и злая морда любимца — что может быть лучше для настоящего Темного Властелина?

Увы, но с точки зрения физики движок имеет определенные проблемы. К примеру, камни с холма могли бы катиться и чуть подольше. А модели людей почему-то ходят одна через одну. В общем, недоработки все же есть, как это ни неприятно признавать. К музыке и звуку у меня претензий нет. Разве что отмечу отличную подборку мелодий в меню, настраивающих игрока на встречу со своей божественной сущностью.







5 6 7 **8** 9 10

Black & White 2 все-таки стоит признать хорошей игрой. Конечно, той гениальности, что была в первой части, уже не видно, и многое не понравится фанатам оригинального проекта. С другой стороны, добавились новые интересные "фишки", здания, чудеса, воспитывать любимца стало проще, а война и экономика потихоньку отстеняют прочие виды деятельности. Короче говоря, те, кто надеялся на приближение игры к другим RTS, явно будут в восторге. А вот противники подобного решения уже сейчас протестуют на просторах Интернета.

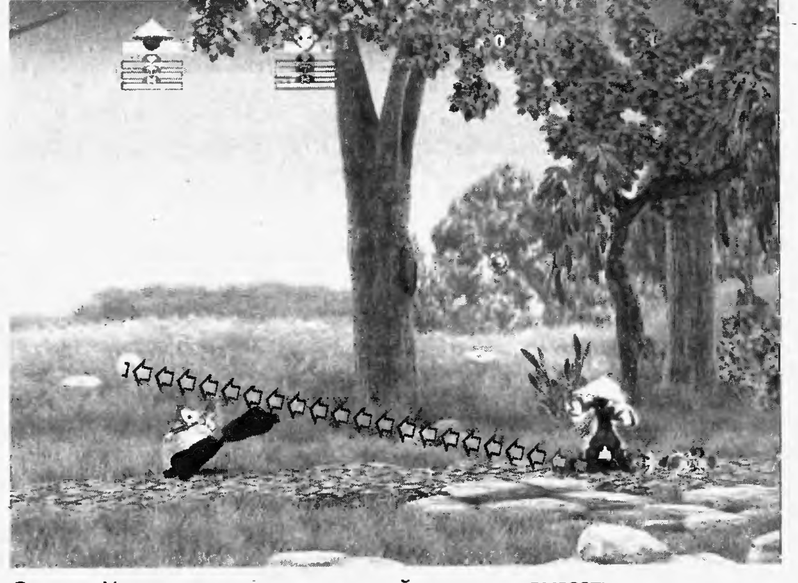
Morgul Angmarsky
Диск предоставлен интернет-магазином "МедиаКрафт"
www.mediacraft.shop.by

ОБЗОР

Rag Doll Kung Fu

Разработчик: *Lionhead Studios.* ***Издатель:*** *Valve Software*
Жанр: *arcade.* ***Похожие игры:*** *таковых не замечено*
Количество дисков в оригинальной версии:
скачивается через Steam-клиент
Минимальные требования: *800 MHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 350 MB Free Drive Space*
Рекомендуемые требования: *1.5 GHz, 512 MB RAM, 64 MB VRAM (1.1 Pixel Shader Support), 2 GB Free Drive Space, LAN, Internet connection*
Официальный сайт: *http://ragdollkungfu.beasts.org/*

Вы пробовали играть в футбол на велосипеде? А в баскетбол — на ходулях? А в бильярд — дубинами? А в файтинг — с помощью мышки? С помощью одного верного грызуна, оставив клавиатуру пылиться где-то вне поля зрения? Геймпад говорите? Э, нет. И без всяких геймпадов! Только мышка и ничего более. "Дикость?!" — кричат самые несдержанные. "Ужас!" — восклицают консерваторы. "Неудобно ведь..." — предполагают пессимисты, а оптимисты в это время бережно протирают платочком мышку, подготавливая ее к предстоящим сражениям. На вопрос "А как вы играть-то собираетесь?!", они загадочно улыбаются и пожимают плечами. Журналисты, зажав бедного разработчика в угол, также пытались вытрясти из него эту тайну. Но тот валял дурака и на все вопросы привыкших ко всевозможным Mortal Kombat и Soul Calibur товарищей отвечал: "С помощью манипулятора под названием мышь". Те говорили "спасибо", но крутили пальцами у виска, стоило ему отвернуться. А он продолжал строить из себя ангела и держал фигу в кармане, чтоб не сглазили.



Энергия Ци накоплена, осталось подойти к врагу и вмазать

Мой маленький песик только что загрыз моего врага

Шаолиньский футбол в действии — мяч заброшен, футболисты в ударе

Rag Doll Kung Fu — это игра от еще одной легенды игровой индустрии. Дизайнер Марк Хили (Mark Healey), принимавший участие в создании таких новаторских проектов, как Fable, Black & White, Dungeon Keeper, Magic Carpet, Theme Park, решил переплюнуть своего коллегу по работе — Питера Мулине (Peter Molyneux) — в плане создания оригинальных игр. Сориганальничать он решил весьма забавным образом — выпустить файтинг, в котором бы управление осуществлялось одной лишь мышкой. С точки зрения привыкших к геймпадам товарищей это на самом деле звучит диковато. Как, спрашивается, бить рукой, ногой, головой, выполнять подсечки, апперкоты и другие болезненные приемчики? Оказалось, все можно. Вплоть до того, что даже существует возможность контролировать силу удара и ходить колесом.

Конечно, Марк работал не один. Его поддерживали коллеги, для которых эта игра превратилась в своего рода хобби в процессе трудоемкой работы над блестящим Fable. Помогали всем миром — кто арт нарисовал, кто с движком помог, кто согласился подержать камеру при создании видео-роликов. Так, "со всего миру по нитке", проект был завершен и, заручившись согласием компании Valve Software, выложен для скачивая за денежку через известный сервис Steam. Дело за малым — заплатить, слить, запустить.

И тут же сюрприз! Помимо самой игры разработчики не поленились постебаться над дешевыми китайскими боевиками. Нацепив на лица косматые бороды, они понаделали кучи забавных видеороликов, пародируя прыгучих бойцов и наложив поверху соответствующую звуковую дорожку. Пустячок, а приятно. Собственно, вся игра выдержана в таком дурашливо-пафосном стиле. Начиная от оформления тренировки, когда седой старец настойчиво просит ученика размолотить несколько глиняных горшков, до криков "ки-и-и-я-а-а-а" в процессе поединков.

Rag Doll Kung Fu из-за нестандартного управления даже сложно называть файтингом, несмотря на то, что на аренах встречаются человечки и безжалостно мутузят друг друга руками-ногами. Судите сами. Нам в качестве бойца достается гуттаперчевая кукла-неваляшка. Как ее ни кидай, она все равно принимает вертикальное положение. Левой кнопкой мыши можно дергать ее за всевозможные части тела, заставлять шагать и прыгать. Кликнув чуть в отдалении, кукла делает лихой кувырок (или сальто, или прыжок — зависит от расстояния) — таким образом она быстро перемещается. Правая кнопка мыши уже определяет направление, силу удара и то, какой частью тела он будет нанесен. Хотите двинуть ногой — зажимайте кнопку около земли и тяните ее в лицо оппонента. Рукой — на уровне пояса. Головой — чуть выше. Сила удара управляется вращательными движениями курсора. Зажав правую кнопку мыши, необходимо сделать несколько круговых движений, чтобы наша кукла вмазала со всей дури. Или слегка им поводить, для легкого тычка по коленке, заставляющего противника обиженно зарыться носом в землю. Читается это долго, но делается очень быстро. Бой на самом деле напоминает поединок из китайских боевиков, где "они летают, они ВСЕ летают, ха-ха-ха!!!" © С.Кинг. Человечки прыгают, совершают немыслимые кульбиты и обмениваются мощными ударами, вбивая противника в землю. Из-за того, что в этой игре нет ни одной строчки кода, описывающего анимацию объектов, каждый удар выглядит совершенно по-новому, и точно так же нет однообразия реакции человечков на эти удары.

Сама игра предлагает нам несколько видов развлечений. Самым забавным является тренировочный курс — сиречь режим "истории". Тут приходится выполнять определенные задания, что, вместе с забавными кривляньями человечков, съедается пользователем на ура — будь то необходимость сшибать звезды с неба или пинать тяжеловесную грушу, не говоря уже про поедание галлюциногенных грибов и сражения с шершнями-переростками. Все задания приходится выполнять оперативно. Чем быстрее вы их закончите, тем больше очков вам достанется. А от количества набранных очков зависит, пустят вас в следующую главу или нет. Пока я не уловил эту простую истину, учитель с седой бородкой в конце первой миссии неизменно кидал нунчаки и предлагал помахать ими. И пока я, как последний дурак, радостно крутил "чаками", на экран выплывала страшная надпись "mission failed". Правильно. Плохие ученики трясут презентованной погремушкой, а хорошие — продолжают курс обучения.

Да, здесь есть холодное оружие и куча других вкусностей. В этом плане игра слегка напоминает бессмертных Worms с их ящиками. Точно так же с неба время от времени падают горшочки, скрывающие в себе разные бонусы. Можно неожиданно найти банан или апельсин (восполняют здоровье), меч или нунчаки, обрести способность стрелять молниями и пускать огненные шары. Конечно, всяких прибамбасов на самом деле гораздо больше, и список будет неизменно пополняться — благо игра намертво привязана к сетевым поединкам, а подключение к Интернету с последующей закачкой новых видов оружия и режимов крайне рекомендуется.

В отличие от подавляющего большинства файтингов, Rag Doll Kung Fu родился на компьютере и по понятным причинам не будет портироваться на консоль. Поэтому здесь основной упор сделан на многопользовательский режим. Конечно, можно играть с толковыми ботами, настраивать их уровень интеллекта по своему вкусу и лупиться до беспамятства — забава весьма увлекательная. Особенно если выставить максимальное число участников (восемь человечков). Мало того, что сами неплохо отдохнете, так и вид скачущих и кричащих кунфуистов, обменивающихся ударами и лопающих апельсины, принесет немало веселых минут. Признаюсь, во время одного раунда я даже ненароком сполз под стол от смеха.

Но кремниевый дурень никогда не сможет заменить живого человека. Тут ему никакая реакция не поможет. Здесь надо выманивать противника на удар, подставлять, делать обманные движения и ловить его на подлете. Как в настоящем состязании, опытные игроки на последнем издыхании долго присматриваются друг к другу, слегка меняют позицию и ждут, когда противник допустит первую ошибку и войдет в зону контакта. Ну, и реакцию, конечно, никто не отменял. Мне повезло выйти в Сеть буквально через несколько часов после релиза, поэтому я был очень удивлен, что в эту, еще мало кем виденную игру, народ уже неплохо наловчился сражаться. Возможно, "повезло" нарваться на бета-тестера, но среди четырех человечков на арене безапелляционно царил лишь один. Он от души угощал новичков мозолистыми кулаками и жестоко насмехался над проигравшими, выписывая язвительное "LOL". До знакомства с этим товарищем я и не подозревал, что в Rag Doll Kung Fu может быть настолько мощная боевая система. Только... мышка нужна крепкая да пространства на столе побольше. Если раньше Diablo считался уничтожителем грызунов, то эта разработка Марка с легкостью переняла эстафету и резво вырвалась вперед. Мышкой крутишь так, что дерево под ней чуть не загорается от трения, да еще и запястье спустя несколько минут от непривычки начинает ныть и просить пощады.

Чтобы игроки друг друга не перепутали, помимо нескольких базовых "шкурок", существует еще и мощная система персонификации. Кроме возможности менять части тела из других "наборов" (к скелету, положим, прицепить боксерские перчатки), можно рисовать свои собственные. Процесс абсолютно не сложный — хоть свое фото присисуйте и воюйте. Кроме того, разрешается выбрать и звуковую схему вашего бойца (еще один привет Worms).

Мультиплеерных режимов много. Один на один, каждый сам за себя, команда на команду, и даже в футбол можно погонять, благо идея попинать что-либо так и просилась. Игроки разбиваются на две группы (главное, не перепутать в горячке, кто к какой принадлежит) и начинают гонять туда-сюда друг друга и большущий мячик. Отличная физика уже обеспечивает его реальное отскакивание от ударов маленьких кунфуистов. Владелец сервера может на лету менять настройки игры (например, гравитацию), пока его посетители набивают друг другу морды в абстрактной гостиной. На момент написания статьи готовы были не все режимы, так что спустя некоторое время ожидается появление новых, но и этих пока хватает за глаза. Тем более что свои поединки можно записывать в видеофайл, выставлять в настройках эффект "старой пленки" и после помногу раз их пересматривать, дивясь сходству происходящего с (который раз они уже будут упомянуты?) китайскими боевиками.

А вот графика здесь очень странная. "Как бы 3D" на самом деле является все тем же 2D с использованием трехмерных спецэффектов. Полигонов нет, зато вся картинка состоит из множества слоев, которые правильно сдвигаются друг относительно друга в зависимости от направления камеры, создавая иллюзию глубины. Надо сказать, что иллюзия удалась. Даже человечки, что представляют собой склеенные кусочки нарисованных ручек-рожек (чем-то это напоминает детский стишок "палка, палка, огуречек, получился человечек"), почему-то смотрятся объемными. Да и какая разница, какие они на самом деле, если игра бегает шустро даже на слабых машинах и выдает неплохую картинку?

5 6 7 8 **9** 10

Пожалуй, самая необычная игра этого года. Пародия на китайские боевики и отличный файтинг, в котором за управление отвечает, казалось бы, непригодный для этого хвостатый грызун. Смешной, техничный и разнообразный проект, включающий в себя серию забавных заданий, избивание компьютерных ботов и долгие часы онлайн-поединков с живыми противниками. А еще это знаковая игра. Она радует, что еще не до конца закостенело мышление разработчиков. И нам иногда попадаются на самом деле новаторские проекты, которые кроме оригинальной идеи имеют за собой и отличную реализацию.

Lockust

ОБЗОР

Метро-2

Жанр: *FPS*
Разработчик: *G5 Software, Orion*
Издатель: *Бука*
Похожие игры: *Чистильщик, Medal of Honor: Allied Assault*
Количество дисков в оригинальной версии: *3 CD / 1 DVD*
Минимальные системные требования: *2 GHz, 256 Mb RAM, 64 Mb VRAM, 4 Gb free drive space*
Рекомендуемые системные требования: *3 GHz, 1024 Mb RAM, 128 Mb (GeForce 6800/ Radeon X800), VRAM, 4 Gb free drive space*

Нечасто в отечественной гейминдустрии встретишь ситуацию, когда практически уже готовую игру, с обоюдного согласия разработчика и непосредственно самого издателя, передают в руки другой, не имевшей до этого момента никакого отношения к проекту, студии. Подобного рода кооперация, как понимаете, в первую очередь может ударить по качеству исполняемого продукта. Ну, а если "приемный ребенок" носит, стараниями вездесущих пиарщиков, еще и ореол потенциального хита, то о результатах проделанной работы можно лишь только догадываться... Впрочем, именно по такому сценарию (сначала в стенах G5 Software, а затем — воронежской Orion) шла подготовка к релизу нового российского шутера под загадочным названием Метро-2.

Back to USSR

Извилистый путь к прилавкам Метро-2 — далеко еще не самое главное в его биографии. Сюжет, а точнее, его подоплека вызовет у игрока куда больший интерес, ведь действие разворачивается на просторах советского союза, а это в нашу эпоху убер-техно триллеров и прочих набивших немалых размеров оскомину WW-экшенов, само собой уже выглядит интригующе. При всем желании довольно сложно назвать хотя бы один проект аналогичный детищу Ориона и G5 Software: на ум разве что приходит "антисоветский" Freedom Fighters от IO interactive и украинский You are Empty, еще только готовящийся удивить всех своим нестандартным видением той самой эпохи. Последний, кстати, так и вовсе пародия, трэш в самом что ни на есть хорошем (будем надеяться) смысле этого слова. Ситуация же с Метро-2 совсем иная. Разработчики решили привнести в проект толику так называемого документализма, что на первых порах, несомненно, импонирует игроку, решившему обуздать коварные планы врагов народа.

Перед глазами проносятся такие реальные московские места, как бункер Сталина, Кремль, стройка МГУ, здание на Лубянке, подземные убежища и т.д. Интересно, что большинство из них воссозданы на основе архивных данных — чертежей и фотографий, придающих предложенным локациям наиболее правдоподобный и живой вид. Так, повсюду развешены плакаты и транспаранты, вещающие со своих "красных" полотен всем известные соцречевки, из радио доносятся знакомые мотивы в духе тех времен, ну а каждый встречный болванчик-стахановец так и норовит обозвать вас "товарищем" или чего хуже... впрочем, об этом лучше умолчим.

"Наша цель — коммунизм!"

По сюжету нам предстоит в лице рядового советского лейтенанта КГБ Глеба Суворова спасать, как вы уже, наверное, догадались, такую же советскую власть образца 1952 года и весь народ в целом от страшного заговора безнравственных военных чиновников, еще и заграбаставших в плен отца нашего Альтер эго. Понятное дело, что Глеб не согласен с таким положением дел. Преисполненный патриотизма и кровной мести, он в миг пускается во все тяжкие, дабы указать наглым путчистам их истинное место возле надгробного камня и заодно отвлечь угрозу от жизни самого Генералиссимуса.

Долго думать не приходится. Уже с самых первых моментов на нас снисходят длинные свинцовые очереди, приправленные блаженной руганью супостатов в погонах. Сжав зубы и волю в кулак, быстро ретируемся с места происшествия к ближайшему лифту, дабы затем уже по коридорам секретных "архивов" уйти вглубь, под землю. Да-да, добрая половина игры происходит в антуражах станций московского метрополитена. Перед взором игрока откроются как доподлинно известные, так и секретные правительственные его "ветки". Собственно уже за названием самой игры кроется немало интересных вещей и фактов, ведь "Метро-2" — это лишь служебный псевдоним системы секретных тоннелей "Д6" (по приблизительным данным в Москве было построено более 150(!) км линий "метро-2", соединяющих между собой важные государственные объекты и несущих военно-оборонительную функцию).

От станции к станции нам предстоит нелегкое путешествие с решением знакомых головоломок по поиску злополучных ключей, тотального отстрела на вынужденных остановках представителей местного "соцзоопарка" и драйвовых забегов по платформам подвижных составов внутри (кто бы мог подумать!) тоннелей "метро-2". Так, в одном из эпизодов будет миссия по обезвреживанию бомбы, таящейся, усилиями солдат сопротивления, в одном из последних вагонов несущегося, кстати, на огромной скорости поезда. Чем-то смахивает на Soldiers of Fortune, не правда ли? Зато как весело с радостным гиканьем и табельным кортиком за пазухой методично отправлять под чеканящие такт колеса всех этих офицеров и капитанов в фуражках. Интересно, что и здесь авторы отнеслись к обмундированию своих персонажей со всей ответственностью. Каждый из них, будь то сюжетный друг или же бесхозный NPC, детально прорисован в отношении формы и знаков различия, так что определить служебный статус вашего обидчика — офицер он ГО или того же ГРУ — будет довольно просто.

Средства для умерщвления супостатов, впрочем, тоже не подкачали. В арсенале нашего героя теплятся "стволы" на любой вкус: от отечественного Пистолета Макарова (ПМ) и всем известного АК-47 (куда же без него), до трофейного Стэн Мк-II, состоящего на вооружении английской армии и по сей день. Не обошлось и без "тяжелой артиллерии". Ближе к середине игры в арсенале Глеба появится такие весомые (в прямом смысле этого слова) "агрегаты", как ПТРС-41 (разящее в реале своей огневой мощью даже танковую броню), ДП-27 с дисковым магазином и прекрасной скорострельностью, РПГ-2, пара винтовок (СВТ-38 и СКС-45) да ручная граната в придачу. На одном из уровней приготовьтесь помахать факелом, ну, и, конечно же, предварительно смахнув скупую слезу с лица, взять в руки тот самый ППШ-41 (пистолет-пулемет Шпагина) для своих праведных целей.

Угадай кто

Горькая правда жизни состоит в том, что за всей этой казалось бы аутентичностью и документализмом скрывается еще один идейный приемник "славных" российских традиций экшенстроения. Разработчикам явно не хватило для того, чтобы избавить свое детище от большинства присущих отечественным шутерам болезней, и потому смотрятся отдельные его элементы не сказать чтобы блестяще. Так, интеллект кремниевых статистов в большинстве своем ничем не уступает развитию среднестатистического ребенка дошкольного возраста. Вражины, к сожалению, обучены лишь базовым навыкам ведения боя — увидеть что-либо оригинальное кроме неожиданных выныриваний из-за углов и монотонных перебежек от стенки к стенке (что тоже не всегда наблюдается) вряд ли на протяжении 8 часов представится возможным. Более того, некоторые из них так и вовсе "радуют" своим неувядающим чувством юмора. Каково было мое удивление увидеть в одной из комнат несколько окровавленных трупов, распластавшихся подле ног двух ученых с нордическим выражением лица, твердящих мне не отвлекать их. От чего бы это вдруг? Лишь несколько предупредительных очередей вывели их из состояния прострации, заставив занять "исходное положение". Не радует и периодическое застревание Глеба в местах, где это, казалось бы, просто невозможно. Так что, чем зря любопытствовать, лучше почаще сохраняйте свой прогресс, в противном же случае даже спасательная бригада не сможет извлечь вас из-под днища злополучного состава.

Дизайн большинства уровней (за исключением станций метрополитена) выглядит несколько однообразным. Редко в здешних интерьерах комнат и путаных коридоров можно повстречать что-либо кроме пары заурядных бочек, опостылевших ящиков и прочих известных предметов народного хозяйства. Честно говоря, скучновато было припечатывать к стенке завсегдатаев Лубянки, впервые окинув взором ее неубедительные, лишенные всякой "жизни" камеры и помещения. В принципе, не спасает ситуацию и наличие в Метро-2 всеми любимой интерактивности. А все потому, что ни о каком Hawok-веселье, виденном нами в Half-Life 2, здесь не идет и речи: создается впечатление, что все тутошние предметы, будь то оставленный на столе чайник или же взрывоопасный газовый баллон, имеют идентичную массу и плотность, увлекая наш взор после пары в них выстрелов неуклюжим верчением вокруг своей оси. Единственное, что по-настоящему радует, так это прикрученная к каркасу игры rag-doll анимация. После взрывов тела супостатов смачно раскидывает в разные стороны; нашпигованные свинцом, они плавно сползают по стене, оставляя позади себя кровавые подтеки.

Выводимая на экран картинка оставляет после себя довольно-таки двойственное впечатление. С одной стороны, движок на полную катушку использует практически все новейшие технологические достижения. Тут вам и мягкие тени с детальными текстурами высокого разрешения, шейдеры (как пиксельные, так и вертексные) версии 2.0, зеркальные отражения и сдобренные великолепным бампом модели оружия. С другой же — всю эту феерию портит повсеместное засилье багов и глюков: то и дело мы являемся свидетелями необъяснимых вылетов на рабочий стол, еще более вопиющих тормозов, уж не говорю о банальных "провалах" в текстуры тушек усопших.

Тем не менее, откинув на секунду все перечисленные минусы и недостатки, играть в Метро-2 можно и, не побоюсь этого слова, нужно, хотя бы для общего ознакомления. Ведь за невнятным дизайном уровней и малость подгулявшим AI кроется крепко сбитый шутер, способный отнять у вас целый вечер или два.

5 6 **7** 8 9 10

Хит у тандема G5 Software и родителей "Чистильщика" к сожалению так и не состоялся. Зато теперь мы имеем реальный шанс с головой окунуться в ту самую, "красную" эпоху, пусть и не надолго.

Magot
Диск для обзора предоставлен магазином "Динамик"

ОБЗОР

Age of Empires III

Жанр: RTS
Разработчик: Ensemble Studios
Издатель: Microsoft Game Studios
Количество дисков в оригинальной версии: 1 DVD
Похожесть: Age of Empires II, Rise of Nations, Empire Earth
Системные требования: Pentium III-1.4 GHz, 256 Mb RAM, 64 Mb 3D Video Card with support for hardware transformation and lighting, Sound Blaster Compatible Sound Card, 2 Gb Hard Disc Space

Создавать новые части великих игровых сериалов — очень и очень непростая задача, выполнить которую под силу отнюдь не каждому разработчику. Сериал Age of Empires — не исключение в ряду себе подобных, ведь его первые части сразу же завоевывали сердца поклонников, разя их наповал выверенностью и четкостью заложенных идей, отличным балансом и удачным сочетанием лучших моментов жанра стратегий реального времени. Но вот настал час появления третьей игры в серии. А значит, пришла пора и мне отвлечься от праздного времяпровождения за компьютером и рассказать вам о том, что же нас ждет после выхода AoE III, и удалось ли Ensemble Studios поддержать высокие традиции своих предшественниц.

Уже самое начало игры подтверждает, что отныне внешней составляющей стратегий выделяется гораздо больше времени и внимания, чем ранее. Для доказательства сего факта достаточно взглянуть на вступительный видеоролик к игре, показывающий моменты открытия и покорения Нового Света. А ведь дальше будет еще круче — в дело вступит сама игра вместе со своим графическим движком. Надо отметить, что большинство моментов, которые нам были обещаны в многочисленных анонсах проекта, реализованы. Графика действительно хороша — деревья раскачиваются, вода (как ей и положено) переливается и колышется, по земле пробегают тени от пролетающих в небе птиц. Но еще красивее все становится с приходом на земли Америки человека и вмешательством его в естественные процессы. Карта покрывается многочисленными зданиями, между торговыми постами перемещаются тележки с грузом (а впоследствии даже прокладывается железная дорога с бегающим по ней составом). Дальше начинается война: армии с шумом обмениваются выстрелами, пушки посылают ядра во врага, и вот начинается штыковая атака, после которой выживают немногие. Ядра пушек не только убивают подвернувшихся врагов, но и способны отражаться от крепких стен, откалывать куски зданий, катиться по полю боя.

К сожалению, графический движок AoE III не избежал недостатков и огрехов. Так, солдаты периодически проходят через деревянные стены. Стрелки почему-то способны поражать противника огнем, находясь за стенами (я бы еще поверил, если бы это касалось только лучников, стреляющих навесом, но та же ситуация с арбалетчиками заставляет задуматься). Поезд, который перемещается по торговым путям, может выезжать прямо из моря (или туда же скрываться). Впрочем, столь явные недостатки видны достаточно редко — большую часть времени не на что жаловаться.

Но довольно описывать то, о чем скажет один маленький скриншот. Давайте лучше углубимся в пучины размышлений и бренности жития человеческого, то бишь, о развитии цивилизации, войнах и всем с этим связанным. Если действие первых двух частей AoE было в основном сосредоточено на европейских и азиатских "разборках", то третья решила представить нам "для развлечений" новые неизведанные пространства — Северную и Южную Америки. Континенты поделены на условные регионы, каждый из которых представлен отдельной картой для отыгрыша одиночных или мультиплейерных баталий. Само собой, все вышесказанное просто не могло не повлечь за собой изменения обстановки и геймплея. И уж на них-то мы остановимся как можно подробнее.

Начать, пожалуй, стоит с экономики. Явная тенденция последнего времени — упрощение экономической модели в стратегических играх — не стала исключением и в AoE III: осталось три ресурса, вместо имевшихся четырех у предшественницы. Теперь крестьянам больше не придется напрягать спины перетаскиванием тяжеленных каменных блоков — камень больше не нужен для развития города (или, как его теперь называют, колонии). Остались только дерево, пища и монеты. Ну, с деревом все и так понятно — его добывают в лесах. Правда, упрощение пришло и сюда — таскать бревна крестьянам не приходится — ударил топором, и вот уже единичка ресурса приплюсовалась к вашей казне. Аналогичным образом дело обстоит и с иными продуктами — они моментально присоединяются к "закромам Родины". Пищу можно добыть охотой на диких животных, разведением домашнего скота, сбором ягод с кустов или занимаясь сельским хозяйством. Ну а самая интересная ситуация с деньгами — их можно получить не только от шахт, но и с плантаций, где работают крестьяне. Судя по всему, разведение денежных деревьев в Новом Свете было поставлено на промышленную основу — плантации приносят стабильно высокий доход.

Тем, кому недостаточно этих источников сырья, рекомендую построить рынок (чтобы обменивать одни ресурсы на другие). Правда, курс обычно не слишком выгоден, но чего не сделаешь ради развития. Есть и побочные источники получения ресурсов, например, их можно "добывать" на своих торговых постах, построенных на торговом пути, или же "качать" с фабрики (специальный тип зданий, который можно открыть впоследствии).

А еще один тип напрямую связан с новой концепцией Метрополии (Home City), которая введена в последней игре серии. И вот этому моменту мы с вами уделим массу внимания, потому как он того заслуживает. В большинстве миссий кампании и в одиночной игре у вас будет доступ в Метрополию. Это город в Европе, который считается вашей Родиной и который постарается обеспечить вам максимально комфортное существование в Америке. Правда, вам для этого тоже придется "поработать над собой" и доказать свою состоятельность как губернатора колонии. Ведь количество кораблей снабжения, приходящих из Европы, напрямую зависит от успехов игрока. Отображаются эти успехи благодаря понятию, более приличествующему какой-нибудь RPG, — очкам опыта. Все ваши действия подвергаются суровому и беспристрастному суду машины, и за них может быть начислен опыт. Построили домик — получите немножко экспы, убили врага — вот еще чуток, победили всех противников — получите целый воз опыта. Соответственно, игрок, который будет быстрее всех строиться и успешнее воевать, получит максимальное количество поставок с Родины.

Поставки же эти помогут нам и на войне, и в мирной жизни. Мы можем заказывать ресурсы, войска, повозки (разворачивающиеся в форты, башни, прочие здания), вызывать воздушные шары, исследующие территорию, получать улучшения, удешевляющие стоимость зданий или делающие наших солдат мощнее. Честно говоря, пересказать все просто невозможно — настолько богат арсенал карт, которые можно положить себе в колоду. Да-да, здесь, подобно тому, как это бывает в настольных карточных играх, присутствует такое понятие, как "колода". Метрополия со временем растет в уровнях, и с каждым новым уровнем предлагает вам выбрать ту или иную карту, дающую какое-нибудь преимущество. На первых уровнях развития города не стоит беспокоиться стратегией развития колоды, потому как число карт будет меньше двадцати (ровно столько вы можете взять с собой на миссию). Но потом, когда вариантов станет много, придется задумываться, что оставить в обойме, а от чего отказаться. Впрочем, сформировать стратегию развития для каждой нации (а всего их — восемь штук) не так уж и сложно — главное, учитывать свои преимущества и "затачивать" колоду под них, и тогда все будет путем. Только помните — большинство поставок в течение игры можно получить лишь один раз (хотя порой и подворачивается случай сделать это вторично).

Еще один интересный момент, связанный с Метрополией, — возможность менять облик родного города. Поднимая его на новые уровни, мы получаем очки, которые можно потратить на всяческие красивости. Изначальный город пуст и уныл, зато при умелой расцветке игроков способен превратиться в настоящую "конфетку": пара-тройка пушек и статуй там, патриотические флаги на окнах здесь, музыканты и прогуливающиеся дамы где-нибудь еще, фонари, расставленные по улицам, — в общем, чем-то напоминает не то The Sims, не то и вовсе SimCity. Жаль только, что все и сразу поменять по собственному желанию не получится, с другой стороны, у игроков появляется дополнительный стимул к успешной игре, ведь только так они получат доступ к новым улучшениям, красивостям и прочему.

Всего в игре восемь наций, у каждой из которых Метрополия выглядит по-своему. Да и карты в колоде родного города несколько отличаются (хотя и не настолько кардинально, как могло бы быть). Есть у наций и другие различия. К примеру, русские (да-да, вы не ослышались, они здесь есть) тренируют пехоту и поселенцев небольшими группами, но и стоимость у групп, разумеется, выше, чем у одиночек. Турки (а вот эти тут как оказались?) постоянно получают бесплатных поселенцев. Ну а немцам (которые тоже неясно каким образом пролезли в Новый Свет) с каждой "посылкой из дому" приходит бесплатный улан (жаль, что только один). Плюс к тому у каждой стороны есть юниты, которые выглядят сильнее своих аналогов. К примеру, у испанцев к ним относятся мечники, пикинеры и конные копейщики. А у русских — гренадеры и конные лучники.

Война в AoE III не слишком отличается от прочих RTS схожего типа. Разве что юниты научились самостоятельно группироваться в отряды, располагая кавалерию впереди, пехоту в середке, а артиллерию сзади. Основной минус этого — отряд бросается в атаку со скоростью самого медленного юнита (можете представить себе, как "быстро" бежит армия, в которой есть мортиры). В целом же нам предстоит все то же самое, что и ранее — ухитриться построить армию мощнее, чем у противника, произвести разведку местности, после чего ударить в одном или нескольких местах, чтобы разгромить не ожидающего такой подлости врага. Правда, Америка вносит свои коррективы — на картах обычно есть деревни местного населения, с которым (после постройки на землях индейцев торговых постов) можно заключить союзный договор и нанимать храбрых краснокожих себе в отряд. Нельзя сказать, что они так уж мощны, но на первое время вполне сойдут как войско (впрочем, есть и исключения, которые применяются едва ли не до самого конца игры). Тем же, кто не желает отвлекаться на постройку масс войск, можно порекомендовать пользоваться поставками из Метрополии — существует огромное количество карт, поставляющих войска. Да и переход из эпохи в эпоху (фактически эр здесь пять, хотя настройки игры и утверждают, что их чуть больше) может дать вам дополнительные войска. При переходе нам предлагают выбор между двумя вариантами, и тут уж главное не прогадать. Что лучше — два поселенца или четыре коровы? Нам больше надо полтора десятка стрельцов или пять опричников? Эти вопросы могут стать определяющими в партии (особенно на высоких сложностях), так что не пренебрегайте раздумьями над их решением.

Окончание на стр. 13

ОБЗОР

Вивисектор: Зверь внутри

Разработчик: *Action Forms*
Издатель: *1С.* ***Жанр:*** *FPS*
Похожие игры: *Serious Sam, FarCry, Painkiller*
Количество CD в оригинальной версии: *2*
Минимальные требования: *1 MHz, 512 MB RAM, 64 MB VRAM, 3 GB Free Drive Space*
Рекомендуемые требования: *1.8 MHz, 768 MB RAM, 256 MB VRAM, 3 GB Free Drive Space*

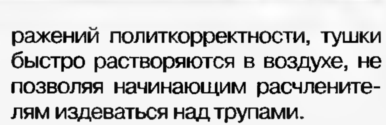
Вивисекция (от лат. vivus — живой и sectio — рассекание) — живосечение, выполнение операций на живом животном для изучения функций организма, действия лекарств, веществ, разработки методов хирургического лечения и т. п. Звучит страшно, не правда ли? Забавно, что "какая-то там" компьютерная игра подняла проблему, про которую все как бы не в курсе. Сквозь показную жестокость процесса, при помощи сюжетной линии, проступает все та же просьба людям задуматься над тем, во что мы превращаем этот мир и какими средствами выживаем сами. Расстреливая изувеченных операциями животных в "Вивисекторе", почему-то не испытываешь к ним ни ненависти, ни злобы. Каким-то образом разработчикам удалось создать необходимый эмоциональный фон, и зверей просто становится жалко, а за свои действия — немножечко стыдно.

Обнажая кости

Студия Action Forms является одной из старейших компаний по созданию игр на постсоветском пространстве. В 1997 году вышел их дебютный шутер под названием Chasm: The Rift, в котором впервые в индустрии была реализована так называемая "расчлененка". Теперь же разработчики решили пойти еще дальше. Они полностью отказались от отстреливаемых сегментов, составляющих тело, и сконцентрировались на том, чтобы пуля вырывала куски мяса точно по месту попадания. Если в DOOM3 мы впервые смогли увидеть, как пулевые отверстия отрисовываются там, где надо (и даже оставляют царапины при касательном ранении), то в "Вивисекторе" с тела человека или животного можно полностью сорвать кожу и мясо, обнажая скелет. Смотрится этот эффект внушающе. Особенно в "сэмовские" моменты, когда враги бегут на игрока толпами и получают из пулемета куда ни попадя. Мясо так и летит в разные стороны, а у ног шлепаются обгрызенные косточки.

Правда, с этим разработчики "слегка" перемудрили. По сюжету потом объясняется, почему обыкновенная пуля, хоть и разрывная, выдирает из животных куски плоти (типа, синтетическое хрупкое мясо), а они продолжают двигать (типа, механизированный скелет). Но как же это применить к бедным солдатикам, что продолжают преследовать игрока, даже потеряв половину собственного веса? Чудеса, да и только.

Первое, на что обращает внимание играющий при встрече с животными — это мех. Да, это первая игра, где наши враги имеют на теле густую пушистую растительность, из-за чего их не столько расстрелять хочется, сколько погладить. Особенно удались модели четвероногих, и в частности — пантеры-невидимки, чей хвост показывается на глаза лишь в момент нападения. Но недолго нам позволяют наглядеться на этих товарищей. Очевидно, из соображений политкорректности, тушки быстро растворяются в воздухе, не позволяя начинающим расчленителям издеваться над трупами.



Изливаясь ядом

Первый взгляд на "Вивисектор" будит устойчивые ассоциации с еще одним украинским шутером — Venom. Те же серые тусклые краски, грустное небо над головой и редкая растительность. Конечно, игра базируется на доработанном движке от Carnivores (самый известный проект Action Forms), но сходство пугающее. Его попытались слегка загримировать косметикой из модных спецэффектов, но даже они не способны скрыть давящей технологической отсталости проекта. Из современного здесь только шикарный инверсионный след за летящими ракетами да дрожание воздуха над огнем. Вода в реках и озерах смотрится приемлемо только при значительном удалении. При приближении... помилуйте! А где же шейдеры?! Где волны?! Где?!... Да, избаловал нас FarCry, ой избаловал. После него отсутствие bump-mapping'а там, где он должен быть, выглядит по меньшей мере странным. Зато существует и обратная сторона у этой потемневшей от времени медали — игра абсолютна не требовательна к системным ресурсам.

Забавно, но при всем при этом "Вивисектор" иногда показывает впечатляющие виды. Там, где схалявили программисты, пришлось отдуваться дизайнерам. Именно эта процедура называется емким, "выжимали все соки". Уж что-что, но дизайнерская работа вытягивает этот проект из бездны и заставляет иногда аплодировать. Редко — стоя. Они старались, как могли, разнообразить локации и менять динамику игрового процесса. Странные иррациональные конструкции, заводы, гроты, вокзальная станция, поезд, развалины — многое застревает в памяти после прохождения. Только вот начало не удавалось. Первые уровни пугают случайных пользователей бедными ландшафтами и телепортирующимся куда ни попадя зверьем. Топаем вперед, "любуемся" на косой дождик и лес из трех деревьев, чертыхаясь, стреляем в разные стороны, хватаемся за голову, раз от разу попадая в клетку (странная задумка), и пытаемся убегать от все прибывающих гиен, тигров, львов и пантер, разыскиваем взглядом горилл, закидывающих нас гранатами, и удивляемся их невиданной точности. Это начало, к нему сложно привыкнуть и оно отнюдь не радует. Но со временем игровой процесс выравнивается, становится жестче, мяснее и битва, предваряющая выход первого босса, уже проходит с бурлящим в крови адреналином.

Методология

Да, враги здесь не любят гулять по одиночке. Встречаются и такие моменты, когда взгляд с ужасом упирается в десятки бегущих навстречу животных, а руки неуверенно щелкают по клавишам, пытаясь выбрать наиболее оптимальное оружие. Выбор осуществить сложно — на каждой кнопке висит по две смертоносные игрушки, надо сказать, плохо сбалансированные, поэтому выбор часто определяется количеством имеющихся патронов. Ножи, пистолеты, автоматы, дробовики, пулеметы, винтовки, бомбы, ракетометы и даже что-то вроде плазмогана и BFG из DOOM — впечатляющее разнообразие и не только с эстетической точки зрения.

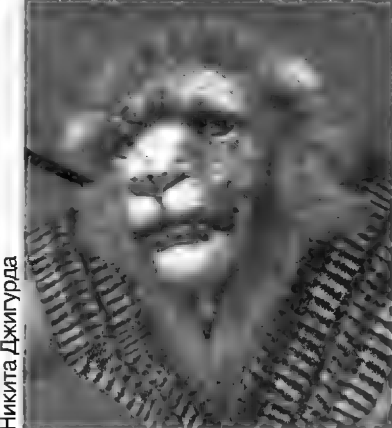
Перезаряжаться в "Вивисекторе" не приходится, иначе вряд ли удалось бы так легко продираться сквозь уровни. Зато, в отличие от того же Serious Sam и Painkiller, есть показатель разброса пуль, диссонирующий с общей аркадностью... Вообще-то здесь все со всем диссонирует. Иногда даже складывается ощущение, что разработчики не смогли до конца определиться, какую игру они делают, в каком стиле и с каким, в конце концов, геймплеем. То, что в игре можно найти похожие моменты от Serious Sam (телепортирующиеся агрессивные толпы), FarCry (двуногие противники) и Painkiller (запирание в пределах локации) — понятно. Благо, большие пространства располагают к харак-

Армен Джигарханян

Дмитрий Пучков

Дмитрий Певцов

Никита Джигурда



терному процессу, и тут уж приходится или снайперской винтовкой против наемников воевать, или с автоматом убегать от прытких лесных жителей. Но когда дошел до типовой сцены из Call of Duty, прокатился на машинке, отстреливая выскакивающих из лесов животных, и неожиданно оказался в окопах а-ля Вторая Мировая с плюющимися огнем дзотами, даже как-то обидно стало. Нет, сцена захватывающая и добротно сделанная, но адекватному ее восприятию мешает противный такой запах от известной парфюмерной китайской конторы "Копи-Пасте".

Секрет полноценного успеха для "Вивисектора" был прост — вырезать неудачные и вялые моменты, склеить оставшиеся добротно реализованные, и получился бы на самом деле выдающийся шутер, хоть и короткий, хоть и с плохой графикой. То ли жалко было отправлять месяцы работы в утиль, то ли не заметили разработчики огрехов, но игра получилась очень неравномерной. Отличные эпизоды здесь перемежаются с тягостным блужданием по серым коридорам и перестрелками со спецназовцами. Если в FarCry схватки с последними были интересны из-за их выдающегося интеллекта, то здесь они обладают орлиным зрением и звенящей пустотой в голове.

Четвероногие питомцы со временем перестают выпрыгивать из порталов. Им на смену придут двуногие леопарды-волки с оружием в руках (Придут, слышите?! Никакой телепортации!!!). И "Вивисектор" начинает доставлять немалое удовольствие, иногда щедро отвешивая оплеухи в виде глюков. Так что не забывайте сохраняться, а то тут под землю проваливаются ящики с боезапасом, звери и даже боссы. Ближе к концу и я сам обрел эту уникальную способность — прошлось возвращаться к древнему сохранению.

Отдельной строкой стоит упомянуть местных боссов. Они неопасные, зато огромные и очень красивые. С трудом удается подавить желание не засматриваться, открыв рот, на топающие на сближение образины.

Награда за кровь

В последнее время в шутеры стало модно вводить инородные элементы. Особенно часто достается ролевому — т.е. возможности прокачивать способности героя. В "Вивисекторе" решили не обойти вниманием модную тенденцию, и теперь за убийство врагов и за исследование территории нам начисляются очки опыта, которые затем тратятся на улучшение четверки своих умений. Скорость, там, поднять или количество здоровья — все как обычно. По-другому дело обстоит с набиранием этих самых очков. Если просто стрелять в толпу без разбору, то много не заработаешь, а вот если ножичком кого порезать, выстрелом снять много мяса или убить как можно больше за как можно меньшее время — "зарплата" резко повышается.

С одной стороны опечалило, а с другой понравилось, что в этой игре вообще не надо думать. Для очистки совести надо признать, что в игре есть пара интересных... нет, неверное слово, неожиданных (!) загадок, о которые предстоит долго молотить лбом, пока методом тыка не находится правильное решение. В остальных случаях следуем за путеводными маяками, которые не угасают, пока по месту прибытия не сделать все необходимое (к примеру, повернуть три рубильника). Но случаются и проколы: если один из этих маяков пропустить, то уровень просто не заканчивается и приходится пилить обратно, чтобы пройти мимо зеленого столба, гордо устремленного в небо.

Остров доктора Джигарханяна

Но надо помнить, что "Вивисектор" — это в первую очередь сюжетный шутер. История, на которую нанизываются долгие часы игрового процесса, увлекательна и необычна. Здесь есть над чем подумать, и есть скриптовые сценки, вызывающие желание пересматривать их снова и снова. Как я уже отмечал, игра очень эмоциональна, поэтому главное — поймать транслируемую разработчиками волну и дать пинка под зад собственному цинизму.

Первоначальная история с попаданием на странный остров, где ошалевшие от страха спецназовцы планомерно вырезаются вышедшими из-под контроля супер-солдатами (хотя, правильнее было бы окрестить их супер-зверятами), вызывает стойкую ассоциацию с FarCry. Есть доктор, есть эксперимент, есть результаты эксперимента, что носятся по лесам и вынюхивают сладкий человеческий запах. Только все не так просто, и древняя повесть "Остров доктора Моро" Уэллса разворачивается совершенно в ином направлении. Но до этого приходится мужественно терпеть и с надеждой смотреть на коробочку, обещающую "динамичный, жесткий, бескомпромиссный 3D-action". Обещания сбудутся спустя несколько часов, а пока приходится довольствоваться отличным звуковым сопровождением, куда входят музыка, амбиент и, конечно же, озвучивание ролей.

Вивисектор является первой "нашей" игрой, в создании которой принимали участие действительно профессиональные актеры. Разработчикам каким-то чудом даже удалось заманить на одну из основных ролей Армена Борисовича Джигарханяна. Его талант и неподражаемый голос сделали невозможное — даже классическая фраза злого гения "Я и есть бог!" в его исполнении обрела вторую суть. Бог получился ужасно уставшим от собственного могущества и немножечко грустным.

Кроме того, в обязательном порядке следует упомянуть Дмитрия Певцова (главный герой), Дмитрия Пучкова более известного в народе под партийной кличкой "Гоблин" (боевой товарищ главного героя) и Никиту Джигурду, подарившего свой "рычащий" голос царю зверей (обязательно посмотрите на обложку — это именно он потрясает мертвым телом спецназовца).

Когда о проекте было известно совсем чуть и приходилось довольствоваться только игровыми скриншотами, демонстрирующими пушистых зверюшек с огромными ранами, я поинтересовался у разработчиков, с какой стати они так ненавидят животных. Ответ меня удивил: "Мы не любим людей, которые на пути достижения собственной цели готовы переступить через трупы других, и даже купаясь в крови, они не задумываются о цене своих поступков". Тогда это звучало слишком напыщенно, но теперь, после знакомства с игрой, многое стало понятно. Потому что здесь нашими врагами на самом деле являются не звери и не человек, что их создал — этот бедный старик лишь выполнял чужие приказы. Именно люди, что чужими руками загребают жар из огня, в конце концов попадают в перекрестье нашего прицела. А животных просто по-человечески жалко.

5 6 7 **8** 9 10

Армен Джигарханян после ознакомления со сценарием сказал следующее: "Тут просто философия. Это будет не слишком сложно для детишек?". На самом деле, "Вивисетор" в первую очередь не шутер. Как шутер он держит планочку чуть выше среднего, иногда вызывая восторг, но только иногда. Зато здесь много слов, мыслей и сюжетных решений, обволакивающих шероховатости процесса и сглаживающих особо острые ляпы. Хорошая задумка, которая получила не лучшее, с технологической точки зрения, воплощение. "Вивисектору" не помешало бы оперативное хирургическое вмешательство. Удалить все лишнее, выполоть глюки, настроить баланс, подправить физику, подретушировать графику — и игра не вызывала бы столь неоднозначной реакции. Будем надеяться на волшебного джина по имени Патч, но и его возможности не безграничны.

Lockust
Диск предоставлен компанией "Видеохит"

ОБЗОР

Age of Empires III

Начало на стр. 11

Что касается системы апгрейдов, то здесь ничего нового не появилось. Разве что есть возможность через использование "посылок из дому" или индейских технологий (исследуемых в деревнях местного населения) чуток подправить стоимость зданий или исследований в нужную сторону. В остальном все, как обычно. Зато приятным моментом стал процесс исследования территории. Ранее некоторые этим пренебрегали, считая, что врага можно и потом обнаружить. Теперь так делать не стоит хотя бы потому, что по карте разбросаны места с сокровищами, под которыми понимаются очки опыта, залежи ресурсов, бесплатные воины и прочая и прочая. В самом начале нам выдают исследователя, которому и предстоит сражаться с охранниками этих сокровищ, а потом добывать их. Умелое использование этого бородатого дядьки способно сильно поправить ваше экономическое положение в дебюте партии (что может оказаться фатальным для противника). Так что отвлекитесь на пару минут от увлекательнейшего процесса наблюдения за рубкой деревьев и направьте недрогнувшей рукой поселенца на следующую разбившуюся повозку или к дереву с засевшим на нем воином, спасающимся от медведей.

Играть можно либо в кампанию (из трех немаленьких актов), либо в одиночную игру, или же проводить мультиплейерные партии. Кампания начинается на Мальте, осаждаемой турецкими войсками, ну а закончится она в Новом Свете, попутно не только напомнив нам вехи его истории, но и проведя через разнообразные события, нигде в учебниках не отмеченные и даже в чем-то мистические (вроде поисков Фонтана Юности). Ну а в одиночных играх геймерам предстоит выбрать себе нацию и заботиться о процветании и развитии ее Метрополии. Правда, вариаций одиночной игры слишком мало — или развитие "с нуля", или же война с самого начала из-за больших запасов ресурсов у каждого участника.

Звуковое сопровождение мне понравилось. Музыка обычно соответствует текущему моменту и отражает нынешнее состояние дел на поле. Звуки очень хороши — особенно приятно слышать, как разрушаются построенные противником здания, даже слышно, как бьются стекла. А особая благодарность разработчикам выносится за то, что все юниты говорят на родных языках. Так что, послав русского крестьянина добывать лес, вы услышите столь знакомое слово "дровосек". Правда, легкий акцент все равно заметен — воины и поселенцы говорят на уровне человека, который долгое время прожил вдали от русскоязычного пространства, но раньше русский знал отлично.

Мне нетрудно предсказать вашу реакцию на все вышесказанное — она просто обязана быть положительной. AoE III получилась отличной игрой. Прекрасная кампания с проработанным сюжетом в трех частях, нововведения в геймплее, давшие игрокам стимул к игре на просторах Америки не только "ради интереса", но и для развития своего города, восемь разных наций (схожих в общем, но сильно различающихся в частностях, и не только внешним видом), хорошая графика — этого более, чем достаточно. Ну а отдельные недочеты (вроде нехватки определенных кнопок, облегчающих жизнь в любой RTS, проблем с перемещением отрядов и прочего) можно и обойти вниманием. Не может же все и всегда быть гениальным — идеальные игры встречаются только в сказках да в воображении некоторых излишне ретивых и прикипевших к любимому жанру журналистов. Засим позвольте вас покинуть, потому как я уже чувствую новые диски, буквально сей момент поступающие в продажу...

5 6 7 **8** 9 10

Вне всякого сомнения, Age of Empires III — достойное продолжение своих предков. Она заслужила массу хвалебных отзывов в свой адрес и, верится мне, заслужит еще больше, пусть даже не все в ней идеально. Любители RTS, не пропустите!

Morgul Angmarsky
Диск предоставлен интернет-магазином "МедиаКрафт"
www.mediacraft.shop.by

ОБЗОР

Serious Sam 2

Просто, весело, качественно...

Жанр: *FPS*
Разработчик: *Croteam*
Издатель: *2K*
Количество дисков в оригинальной версии: *1 DVD*
Похожие игры: *Serious Sam-1, WillRock*
Системные требования: *Atlhon 1.2 Ghz, 256 MB RAM, 64 MB VRAM, 5 Gb free space*

Сквозь тернии к звездам...

Да, и там наш герой уже успел побывать — помнится, в конце First Encounter была такая тема, столкновение лоб в лоб со здоровенной желто-рогатой детиной. И вот — вторая инкарнация, второе глобальное пришествие, вторая попытка завоевать рынок, умы и сердца. Second Encounter можно, в принципе, особо не рассматривать — различия с оригиналом минимальны, суть та же, средства и цели схожи, мясо все того же сорта — на полпути между свинарником и бойней. Реализм нам был не нужен, головной мозг тоже, абы только стволов побольше, уровни подольше, зверинца поразношерстней. И в этом был весь Сэм-первый — не задумываясь о том, куда, зачем и как, мы бежали напролом, поливая всех без разбору зеленой плазмой и подзадоривая не шибко прытких меткими ракетами по филейным местам. Древний Египет стал как родной, к середине игры его иероглифы и презабавные рисунки уже начали прилично надоедать, равно как и извечные пирамиды да монолиты. Один из главных его недостатков — полная схожесть первого и последнего уровней, да и всех промежуточных тоже, разница лишь в количестве зверушек да таскаемых за спиной стволов.

Радовал ли такой факт заядлого геймера, поставившего перед собой цель во что бы то ни стало пройти эту не слишком разнообразную игру до конца? Сомневаюсь. Да, весело, с адреналином и тоннами мяса, костей, рогов и перьев, но вот однообразие происходящего уводило в сторону от творящегося вокруг беспредела и вгоняло в тоску и уныние. Со мной, по крайней мере, так было. Есть еще один момент — четкое деление каждого уровня на локации. На каждой локации есть триггер, активировав который (предмет, кнопка, и т.п.), мы получали как снег на голову орду вопящих, ревущих, и просто молчащих тварей... Подобная фишка стала, между прочим, характерной чертой Сэма, и впоследствии уже не вызывала удивления, а лишь становилась чем-то неотъемлемым, определяющим общий стиль игры.

Немного получше с разнообразием стало в Second Encounter — к внушительному списку стволов добавили еще две веселушки, в зоопарк сделали очередной завоз диковинки и экзотики, а игру поделили на три этапа, каждый с уникальным дизайном и архитектурой. Правда, суть оставили прежней, так что даже новый дизайн ненадолго отвлекал от основного действа, и через 10-15 минут вообще уходил с поля зрения куда-то на очень далекий план. Но факт оставался фактом, Сэм приобрел уже немного другие черты, и прогресс был налицо. Одно только оставалось неизменным — полное отсутствие представления о главном герое, за исключением, пожалуй, его голоса — время от времени Сэм позволял себе произнести пару слов, да и то случалось нечасто... Видимо, цензура оставляла за кадром все то, что говорил бы нормальный мужик при виде толпы диких быков, несущихся на него по песчаным равнинам близ города Мемфиса.

Сэм взбудоражил игровую общественность — в первую очередь своей отвлеченностью от реального мира, своей уникальной ординарностью — являясь по сути дела самым обычным, ничем не примечательным с точки зрения сюжета, эффектов, движка, новаций шутером, он, тем не менее, приобрел большую популярность, и большая часть геймеров не прошла мимо. Все гениальное — просто, а уж чем-чем, но простотой Сэм мог похвастаться. Просто, весело, качественно — вот три слова, его характеризующие, и мало кто со мной не согласится.

Второе пришествие

Второй Сэм, как нам и обещали, пришел к нам без особых задержек. Его не расхваливали, его не пророчили в супер-передовые шутеры, его не называли Лучшим, Революционным, Основополагающим, и прочими эпитетами, появление которых в анонсе уже никто всерьез не воспринимает — горький опыт, знаете ли, учит кое-чему. Нам просто сообщили, что он будет, и мало кто ожидал от Сэма-Второго чего-то грандиозного. Это, собственно, и стало одной из причин, почему в Сэме не разочаровался никто. Есть и другие.

Глядя на Сэма-2, складывается впечатление, что первая часть стала для разработчиков чем-то вроде пресловутого Первого Блина. Ком не ком, но в горле не застрял, попал куда надо и благополучно совершил нужный цикл. Опробовав силы, войдя во вкус, крутанув регулятор воображения со всей силы по часовой стрелке, они выпускают в свет свое второе детище. Свет пока еще ни о чем не догадывался, продолжая с упоением ждать Ку-4, да время от времени вспоминая о баталиях дней минувших. Новость о релизе продолжения самого безбашенного и зубодробительного шутера быстро облетает Сеть, народ потихоньку пробует. Был недавно и PainKiller, склепанный в том же духе, идейный продолжатель традиций — но уж больно мрачный, хотя не менее качественный. Фанатов завоевал, место на диске отобрал, долго уходить не хотел. Почва, в общем, удобрена, ступать легко и приятно. Жанр жив, он не выродился, не произошло ассимиляции, как случалось с остальными (в частности, RTS и RPG частенько грешат этим) — почему не попробовать еще разок?

Первый взгляд, первое знакомство... Вроде все осталось на своих местах, лишних ампутаций не проводилось и конечностей ненужных не выросло... Изменилось другое — Серьезный Сэм остался серьезным лишь в названии. То же, во что превратили саму игру, больше по духу напоминает небезызвестную Giants — такое же раздолбайство, беспечное и о будущем не беспокоящееся. Да, первый Сэм тоже содержал в себе долю юмора и беспредела — вот только там беспредел заключался лишь в количестве одновременно атакующего зверья, да средств для его, зверья, успокоения. Тут же разработчики сбросили с себя все остатки неуверенности и сомнения и выпустили то, что давно, похоже, собирались выпустить — игру, которая будет держать народ у мониторов не только за счет постоянно нападающих врагов, не дающих не то что покушать сходить — высморкаться нормально не успеваешь. Постоянный интерес к происходящему, плюс желание узнать, что же будет там, за поворотом — как раз то, чего не хватало первому Сэму. Обильно сдобренная видеороликами (до и после каждого уровня), игра стала куда более живой и разнообразной, превратилась из безумного и, по своей сути, бесцельного мочилова в безумное мочилово, но с душой, сюжетом и смыслом. Причем последние два хоть и не обязательны для того, чтобы склепать кое-какое представление о проделанной работе, но сугубо рекомендованы тем, кто смотрит на игру не только как на средство для подсчета FPS.

Вместо молчаливого и бездушного чурбана у нас теперь есть полностью проработанный персонаж, с вполне конкретной внешностью, характером, привычками и IQ. Внимание Сэму было уделено не просто так — подобная проработка характера героя есть смачный пинок в сторону давно усопшего, но до сегодняшнего дня непобедимого Мистера Харизматичность жанра ФПС — Дюка Нюкема, на что разработчики не раз и не два намекали по ходу игры. Причем подобные намеки носили как чисто язвительный характер (жалуется спасенный Сэмом туземец: "Я вот ждал того блондина, а он, гад, все не приходил..."), так доходили и до конкретных грубых издевательств — сами увидите.

Получается, что Сэм-второй для собственных же разработчиков — более чем предмет гордости. Это как символ победы над долгостроями, которые уже не раз подпортили кровь многим из своих фанатов. Остается только поздравить Croteam с очередной победой и пожелать им в будущем не менее успешных проектов. А пока что у нас с вами есть Сэм — похорошевший в плане графики, ставший куда более юморным и отвязным шутером, готовый наравне держаться с признанными лидерами эпохи.

По сюжету игры нам придется повоевать в семи разных мирах в поисках пяти составляющих могучего артефакта, который поможет Сэму освободить галактику от орд захватчиков. Каждый мир представляет собой нечто внешне совершенно не похожее на все остальные миры, а это означает, что скуки и однообразия, царившей на протяжении всех игровых часов Сэма-первого, тут не будет. Новое окружение попросту не успеет вам приесться — миры не очень большие, где-то по пять уровней в каждом, но даже те самые уровни порой сильно отличаются друг от друга. Благодаря новому движку, названному никак иначе как Serious Engine 2, мы получим отличного качества картинку, по красоте пейзажей не сильно уступающую Far Cry, пусть и не способную похвастаться такими же огромными пространствами, но имеющую свои достоинства. При всей своей простоте и без претензий на что-то грандиозное, Сэмовский движок поддерживает многие из современных графических фишек и способен порадовать нас и неплохими текстурами, анимацией, интерактивностью, даже физика — и та присутствует! Сэм своими руками способен тягать ящики и любые другие предметы, для этого подходящие. В общем, движок повзрослел не на шутку, а потому для полной демонстрации своих возможностей просит хорошее оборудование.

Не отстает от графики и звук — новомодный эффект с эхом в тоннелях, хорошее оформление, и весьма приятная музыка — как боевая, так и тихий мирный амбиент — все сделано качественно, и на совесть. Но главное — это нескромная доля юмора, которую разработчики вложили в свое детище. Спокойно сидеть при просмотре видеороликов просто невозможно, но и по ходу прохождения самих уровней есть масса того, что способно поднять настроение — от внешнего вида многих из наших супостатов до запрятанных разработчиками секретов, в которых можно увидеть массу любопытного. Да и Сэм своими репликами разжигает наш интерес при прохождении игры. Немаловажно и само графическое оформление уровней, не дающее нам заскучать, но все-таки желание посмотреть очередной ролик превосходит любые графические или спинномозговые развлечения.

Еще больше тех же щей...

Сам же геймплей практически не изменился со дня выхода первого Сэма — это все тот же отстрел бесконечных монстров, прущих отовсюду, и нисколько не стесняющихся нападать всей ордой. Иногда в этом нелегком деле нам помогают мирные жители — на каждой планете проживает своя угнетенная раса, которая радушно встречает одинокого освободителя, и порой вместе с ним готова подставлять головы под... плазму, в основном. Или под ракеты. Толку от них как от декорации больше, чем как от бойцов, но довольно при-

кольно видеть маленького синего туземца, в набедренной повязке и с базукой на плече.

Как уже говорилось, постоянно меняющееся окружение разнообразит процесс отстрела живности, да и в каждом мире доминирует какой-то определенный вид монстров, характерный только для него. Потому уже разнится не только "где" отстреливать, но и "кого" и даже "чем". Не все виды оружия нам доступны в определенном мире, хотя базовый набор присутствует везде. Есть и такие стволы, которые попадают в руки только на определенной планете, а на других будут отсутствовать. И раз уж зашла речь о разнообразии оружия, то стоит хоть пробежаться глазами по доступному списку.

Итак, практически все, что полюбилось нам со времен обоих Столкновений, сохранилось в неизменности. Убрали, кажись, только огнемет, но это не особенно расстраивает. Жаль, позабыт генерал Томпсон, вместо его детища нам вручили навороченные Узи, которых Сэм в количестве меньше двух в принципе не таскает. Две руки, два автомата — чем не логика? Лазер переделали в плазму, суть мало изменилась. Снайперская винтовка осталась, по-прежнему является моей любимицей. Ракетнице и шотганам (обоим) придали вид чуть посовременней, даже пушке навинтили каких-то индикаторов. Есть и экзотика — дрессированный попугай со здоровенной бомбой на шее. Безошибочно определяет ближайшего врага, настигает его и... Короче, даже вертолеты сыплются на землю, как перезревшие яблоки. Зачем-то выдрали из Unreal тот самый пистолет, что не требует патронов, и при зажатом триггере выдает более внушительный залп.

Данного арсенала вполне достаточно для укрощения куда значительнее разросшегося монстрятника — описывать всех и каждого места и времени не хватит, разве что стоит отметить большее количество летунов (кстати, самая большая головная боль в игре), да и уникальных для каждой местности представителей фауны. Теперь полюбившиеся всем скелеты встречаются исключительно на своей родной планете, и в каждом мире есть две-три разновидности, характерные лишь для него. Большая же часть зверей кочует вместе с нами из уровня в уровень, среди них и знакомые нам солдаты с бомбами, и маленькие зеленые таврюшки, название которых не припомню, и аналог тамошних быков — плюшевые с заплатками носороги с заводным ключом в... спине, как и подобает — размах лопастей попросту не позволяет примостить ключ в другом месте, носорогу будет крайне неудобно бегать. Ну и, конечно же, обязательный босс в конце каждого уровня, после беседы с которым мы получаем вожделенную часть артефакта и смело топаем на следующую планету.

Нельзя не отметить и наличие транспортных средств, доступных для оседлания, и вполне пригодных для того, чтобы перекрошить в винегрет десяток-другой монстров, не особо при этом напрягаясь: от динозавра до всяческих ховерлетов. Наличие любой попутки крайне приветствуется и зачастую означает довольно крупное стадо рогатого и клыкастого скота впереди, с которым попросту невозможно справиться на своих двоих.

Есть, правда, и отрицательные моменты в игре. Они не портят жизнь, не портят общее впечатление, но они есть, и об этом нельзя не сказать. Так, довольно много позаимствованных идей и моментов из других игр — не имеется в виду то, что только усиливает задуманный разработчиками эффект от шутки или прикола, а то, что было встречено ранее и успешно применено в Сэме. Также небольшой дисбаланс уровней — то слишком легкие, то практически непроходимые моменты, которые попросту вместо удовольствия вызывают одно сплошное раздражение. Я понимаю, что отшлифовать игру до блеска довольно трудно, но бета-тестерам стоило бы уделить таким моментам определенное внимание. В частности, сложность прохождения первого уровня последнего мира намного превосходит все ранее виденное в этой игре — и это при условии крайней ограниченности в выборе оружия — уровень-то первый!

Стоит отметить довольно приличное возросшие системные требования по сравнению с первой частью — не количественное отношение, а качественное. Сэм стал не таким уж доступным и полностью насладиться им сможет уже куда меньшее количество людей. Нет, он не настолько привередлив, как некоторые из современных новинок, но "доступен всем и каждому!" навряд ли можно написать на коробке с его диском....

5 6 7 **8** 9 10

Он остался тем же, но в то же время претерпел большие изменения. Тем же — сохранив всю ту бесшабашность, оставшись верным своим традициям, и не изменив своим принципам — мяса побольше, мыслей поменьше. Развязав себе руки, разработчики сделали с Сэмом то, что, очевидно, давно собирались сделать — Сэма уже никак нельзя назвать ординарным шутером, он четко выделяется из толпы современников, и спутать с чем-то другим его попросту невозможно. Он стал таким, каким его всегда хотели видеть, стараясь взять все лучшее от предшественников и не потеряв при этом своего собственного Я.

Leviafan

Диск для обзора предоставлен торговой точкой салона "Рагнеда", Немига, 2

ОБЗОР

Brothers in Arms: Earned in Blood

Разработчик: *Gearbox Software.* ***Издатель:*** *Ubisoft*
Жанр: *tactical FPS.* ***Похожие игры:*** *Brothers in Arms: Road to Hill 30, Full Spectrum Warrior*
Количество дисков в оригинальной версии: *1DVD*
Минимальные требования: *1 GHz, 512 MB RAM, 32 MB VRAM (1.1 Pixel Shader Support), 5 GB Free Drive Space*
Рекомендуемые требования: *2.5 GHz, 1024 MB RAM, 256 MB VRAM (1.1 Pixel Shader Support), 5 GB Free Drive Space*

Денежку зарабатывать так приятно. Особенно грести ее на пустом месте, выдавая очередной аддон за полноценную вторую часть. Компания Ubisoft любит этим грешить, ой как любит. Ее проекты подолгу не сменяют движков, обходясь незначительными доработками в графике и игровом процессе. Earned in Blood в этом плане является просто выдающимся примером наглости, фактически ничем не отличаясь от своего предшественника Road to Hill 30. Ну, фрицы стали более осмысленно искать укрытие и не зевать, когда пули у уха свистят. Делов то. Но такая наглость заслуживает искреннего восхищения, особенно когда дело касается игры, на коробке которой написано Brothers in Arms. А это знак качественного сплава реалистичного военного шутера и мощного тактического элемента.

Обзор на этом можно было бы и закончить. Если вы знакомы с Road to Hill 30 и вам понравилось, то Earned in Blood станет отличной добавкой. Только не ждите революций, вам достанется всего лишь несколько новых уровней, разбросанных по лесам, деревням и городам. Пожалуй, игра стала сложнее оригинала, но в этом заслуга уже упомянутого ИИ. Локации навевают стойкое чувство дежавю из-за идентичной графики. Все то же пренебрежение мелкими деталями и мутные текстуры. Кросплатформер, что с нее взять.

Но все же впечатляет. Из-за уклона игры в сторону реализма (в отличие от сплошь аркадного Call of Duty), во время боев по-настоящему лихорадит. Аптечку не скушаешь, в прыжке армию не перестреляешь, SlowMo не включишь, а враги так и норовят блеснуть своим высшим образованием, грамотно перемещаясь и чутко реагируя на ваши действия. Прицел ходит ходуном и с трудом ловит цель вдалеке. Пара попаданий гарантированно отправляет в Чистилище, а "один в поле воин" быстрым маршем устремляется в ад для дураков.

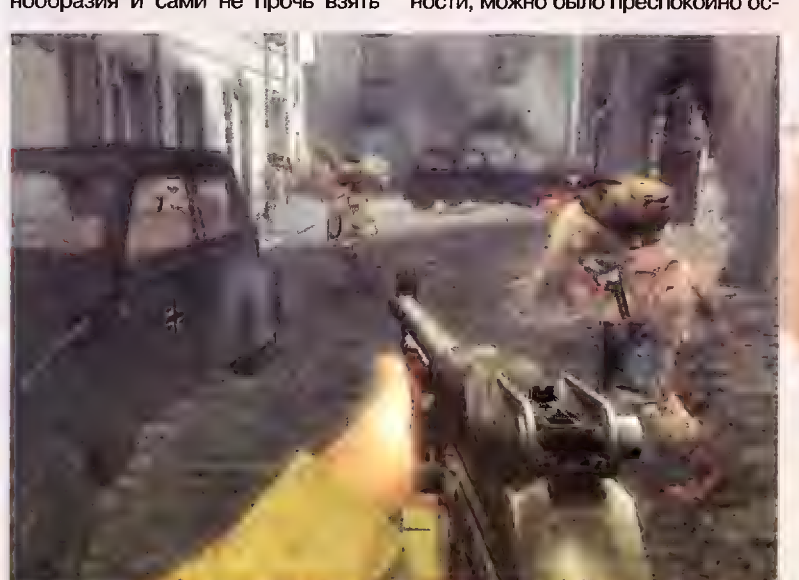
Как и в большинстве военных шутеров, мы имеем стандартный набор возможностей. Стрелять рекомендуется тщательно прицелившись через мушку, с собой можно носить лишь пару винтовок, заскучавших фрицев разрешается со всей дури шмякнуть прикладом по каске, а группу, не желающую выходить на дружелюбную беседу, остается выкуривать с помощью гранаты. Но не в этом прелесть Brothers in Arms.

Это тактика, чистая и незамутненная тактика, в которой приходится постоянно принимать решения и расплачиваться откатом к ближайшему чекпоинту в случае ошибки. Враги здесь не бегают толпами, а тихонечко сидят по укрытиям, дожидаются нашего появления. Но для разнообразия и сами не прочь взять штурмом ваше укрепление. Надо признать, что на максимальном уровне сложности им это зачастую удается. Игрок здесь не просто солдат, а самый настоящий командир, который волевым решением приказывает подчиненным отрядам (до двух штук) занимать указанные позиции, стрелять куда надо и бросать в рукопашную. Управление удобное, позаимствованное прямиком из Full Spectrum Warrior, поэтому все командование осуществляется с использованием буквально трех кнопок.

Таким образом, каждая боевая сцена — это паззл, который аккуратно нужно решить. И желательно без потерь. Приходится активно пользоваться тем, что врага можно подавить огнем, т.е. он будет сидеть тихонечко в укрытии и со слезами на глазах читать отходную молитву. Тихо обходить с флангов, стараясь ни звуком не обратить внимание на себя, и всаживать господам немецким офицерам пулю в затылок. Не по-мужски, но война — что поделаешь. Но это в лучшем, самом простом случае. А если огневых точек несколько, а если оказываешься зажат под перекрестным огнем и сам не смеешь высунуться из-за укрытия? Тогда уж приходится вызывать трехмерный план местности, где указаны диспозиции замеченных вами врагов, исследовать их уязвимые места и пытаться грамотно управлять подчиненными отрядами, чтобы не дай бог не допустить потери. Нет, игра в случае смерти подчиненных не закончится, но здесь командир без солдат подобен демиургу без колоды заклинаний — беспомощный мальчик для битья и насмешек со стороны глумящихся фрицев.

Но самой большой проблемой оригинала было как раз то, что при должной сноровке и навыках, полученных во время прохождения Call of Duty на максимальном уровне сложности, можно было преспокойно оставить подчиненные отряды отдыхать, а самому отправиться на отстрел бестолковых врагов. Теперь такой фокус не пройдет. Earned in Blood именно поэтому получает от нас столь высокую оценку. Несмотря на вторичность и явную принадлежность к братии адд-онов, он сделал поклонникам оригинала главный подарок, который превратил каждую схватку в совершенно непредсказуемое событие. Именно искусственный интеллект, ранее присутствовавший на уровне простейших скриптов, теперь радует (или огорчает — смотря с какой стороны посмотреть) искушенных командиров почти что человеческой реакцией. Если их начать неосторожно окружать, то они быстро и грамотно поменяют позицию, иногда даже решаются на ответную атаку, если ваше положение покажется им особо шатким. Из-за этого Brothers in Arms стал наконец-то полноценным тактическим симулятором и просто замечательной игрой, хоть и на опостылевшую тему Второй Мировой войны.

Но не только в этом состоит прелесть Brothers in Arms: Earned in Blood. Как и Road to Hill 30, большинство операций не взяты с потолка, а отражают реальные события, которые происходят в скрупулезно воссозданных реальных же локациях. Игра основана на воспоминаниях солдата Джо Хартсока (Joe Hartsock) и его боевых товарищей, что сражались во Франции аккурат после приснопамятной высадки в Нормандии. Скриптовые сценки и замечательная актерская игра только способствуют погружению, а сюжет (казалось бы, какой на войне может быть сюжет) располагает к себе и легко подталкивает в плечи к началу следующего уровня.



5 6 7 8 **9** 10

Замечательное продолжение замечательной игры — лучшего тактического симулятора на тему ВОВ. Пусть мы любуемся на попытки устаревшего движка показать что-то красивое, а игровой процесс не претерпел ровно никаких изменений, но возможность продолжить путешествие по воспоминаниям ветеранов войны, аутентичные локации и намного улучшенный искусственный интеллект делают эту игру не столько адд-оном или второй частью, а очередной серией интереснейшего фильма.

Lockust

Диск предоставлен интернет-магазином "МедиаКрафт"
www.mediacraft.shop.by

Разработчик: *Monolith*
Издатель: *VU Games*
Жанр: *FPS*
Похожие игры: *Max Payne 1-2, Half-Life*
Количество дисков в оригинальной версии: *1 DVD*
Минимальные требования: *1,7 GHz, 512 MB RAM, 64MB VRAM (1.1 pixel shader support), 5 GB free drive space*
Рекомендуемые требования: *3 GHz, 1 GB RAM, 256MB VRAM (2.0 pixel shader support), 2 GB free drive space*
Издатель в странах СНГ: *SoftClub*
Дата выхода локализованной версии: *октябрь 2005*

Революционная графика, потрясающий дизайн, закрученный сюжет и непередаваемая атмосфера ужаса... Как ни печально, но в F.E.A.R. вы этого не найдете. Несмотря на говорящее название, несмотря на то, что мы имеем дело с проектом прославленных монолитовцев, несмотря на яркие ролики и неплохую демо-версию, мы имеем дело скорее с одной большой технодемкой, которую делали явно впопыхах, тратя основной бюджет на громкую рекламу. Своим F.E.A.R. монолитовцы показали, что им также не чужды высокие технологии и они умеют программировать шейдеры, что хороший искусственный интеллект в играх является реальностью, что... К сожалению это все. На этом они решили остановиться, сделали на скорую руку несколько десятков однотипных уровней, нарисовали пять (целых пять!!!) видов противников и выпустили на прогулку скучающих призраков, которые иногда пытаются пугать старым дедовским способом формата "ну что, не ждали?!".

Первый день на работе

Наш герой, беспощадный рубака парень с молниеносными рефлексами, притопал в отряд F.E.A.R. в плохой день. У него не было времени привыкнуть к новой обстановке, познакомиться с братьями по оружию, потренироваться в спортзале и за чашечкой кофе рассказать подружке, в каком крутом месте он теперь работает:

— Я перешел в F.E.A.R.! Нет, нет, это не агентство по запугиванию мирного населения, это First Encounter Assaul Recon. Специальная контора для борьбы с всякими паранормальностями, основанная в 2002 году.

— Ничего себе! А чем вы занимаетесь?

— Охотимся за привидениями, коллекционируем уши вурдалаков и вырываем клыки вампирам. Пусть дохнут от голода.

— А инопланетянина ты живого видел?

— Нет. Только мертвого. Его мужики палками забили. Помниться, стали у одной бабки на деревне яйца пропадать...

К сожалению, этого разговора не было. Сценариста заклинило на лукосовских клонах, маленькой мертвой девочке из фильма "Звонок" и компьютерной игре под названием Max Payne. Кое-как склепав все это в единое целое, мы получили странную (кому-то страшную) историю про то, как призрак девочки загипнотизировал одного парня, тот подчинил себе бесхозную армию клонов и пошел мстить за прошлые обиды ребенка. Между делом выясняется, что и сам герой игры как бы не просто человек, но развития эта идея не получает.

Казалось бы, можно распустить крылья фантазии. Как никак отряд F.E.A.R. специализируется по потусторонним явлениям, и весь арсенал голливудских ужастиков был к услугам разработчиков, чтобы максимально разнообразить игру... Ан нет. Оказалось, что монолитовцы наступили на грабли, оставленными неопытными игроделами: придумали 10 минут забойного игрового процесса, зациклили его на 10 часов прохождения и склеили с концов собственно сюжетом. Хотите узнать, в чем заключается история? Запускайте первый уровень и последний. В середине были обнаружены лишь голосовые записи на автоответчиках, упитанная пародия на G-Man из Half-Life и малозначащие глюки, которыми наш герой постоянно страдает.

Тем не менее, нас в первый же рабочий день посылают на задание. Как можно было уже догадаться, в наши обязанности входит разыскать командира клонов, который не прочь отведать человечинки, предложить ему сдаться и в случае отказа прострелить голову, аргументируя это тем, что мертвые не болтают, а молчание — знак согласия. Почему именно нас и почему одного, становится ясно по прохождении игры, так что не спешите скептически улыбаться. История F.E.A.R. получилась достаточно интересной. Нам объяснят мотивы девочки, странные гастрономические пристрастия предводителя клонов, покажут истинное лицо главного злодея, но... не следует путать историю, подоплеку происходящего, с сюжетом — совокупностью событий, мотивирующих игрока на прохождение. Последнего в игре обнаружено не было.

Первый уровень на самом деле пугает. Опыт Monolith по нагнетанию атмосферы не испарился, поэтому блуждание в полумраке заброшенного здания с одним пистолетиком наперевес, под шорохи, скрипы, шепот в сопровождении мелькающих впереди призраков, очаровывает. Погружение в F.E.A.R. выполняется легко и быстро, после этого уже стараешься ни на что больше не обращать внимания и играть-играть-играть, чтобы отомстить злобному люэдоеду за предательский удар доской по морде. Стимул получен, миссия определена и нас на вертолете забрасывают в первую горячую точку, по совместительству являющейся вторым уровнем.

Атака клонов

Несмотря на все недостатки, у F.E.A.R. есть одно неоспоримое преимущество перед другими шутерами. Искусственный интеллект противников, помноженный на их неожиданные возможности, вроде перемахивания над препятствиями и проползания под ними, превращает схватку в неповторимое представление, каждая перезагрузка которого протекает по совершенно другому сценарию. Конечно, без скриптов не обошлось. Если хотите добавить кинематографичности в свой проект, то приходится их активно использовать. Клоны начинают разговор при вашем появлении, прочесывают местность и выпрыгивают из дверей — все как обычно. Необычна только их реакция на ваши действия. У них острый слух, и если вы заденете баночку, то ктонибудь поблизости обязательно пойдет разобраться с причиной шума. Если вовремя не погасить фонарик, то можно получить подарок в виде гранаты под ноги, сопровождаемый радостным криком "Я вижу свет!". Но это мелочи, которыми давно никого не удивишь (даже глупые зомби в DOOM3 реагировали на внешние раздражители). А вот во время боя клоны раскрываются полностью: постоянно меняют свою позицию, перебегают от укрытия к укрытию, обходят с разных сторон, закидывают игрока гранатами, вызывают поддержку и прикрывают друг друга. Это настолько поразительно, что местами возникает ощущение, будто играешь не против компьютерных оппонентов, а против живых людей, закаленных в командных учениях.

Конечно, не все так идеально, как хотелось бы. Алгоритмы поведения клонов не учитывают абсолютно все варианты и не рассчитаны на долгие перестрелки. На максимальном уровне сложности враги умирают крайне неохотно, из-за чего становится видна их странная зацикленность. Чуть ли не со слезами на глазах наблюдаешь, как бедный клон, оставшийся в одиночестве, взбирается по лестнице, бежит вперед, сигает вниз, бежит назад, взбирается по лестнице, бежит вперед и т.д. Вертится как белка в колесе, пока великодушный игрок не прекратит его мучения. Также у них что-то явно не в порядке с желанием перепрыгивать через всевозможные стойки. Даже в невыгодной позиции, даже под вашим огнем, даже если препятствие можно легко обойти, клоны предпочитают все равно работать на публику и прыгать, прыгать, прыгать, как молодые козлики на лужайке. Поначалу поражает, потом — смешит. Под конец — надоедает.

Если искать какие-либо сравнения, то ИИ в Halo (и тем более в Halo 2) исполнен чуть более изящно, да и отлично развлекает своей повышенной эмоциональностью. ИИ в Brothers in Arms: Earen in Blood действует более осторожно и тяготеет к установке непробиваемой обороны. Но в F.E.A.R. мы впервые увидели настоящую, грамотную командную игру ботов. И именно это срывает шквал аплодисментов.

Форменный У.Ж.А.С.

А вот со страхами вышел облом-с. Первый уровень успешно пройден, нервишки шалят, руки трясутся, глаза широко раскрыты. Господи, что это было? Что за странный шепот? Что это за тень? Почему этот человек осыпался перышками? О господи, это не человек! Это призрак! Ну, ...и тьфу на него!

Из-за специфики игрового процесса призраки, что балуются в потемках, не представляют ровно никакой угрозы. Бояться того, что не опасно, могут только очень впечатлительные личности, поэтому привидения выполняют функцию скорее нагнетательную. Чтоб игроку не было скучно гулять по коридорам в перерывах между жаркими перестрелками. И вот тут Monolith допустила свою главную ошибку.

Игра как таковая состоит из двух неравнозначных элементов. Один вызывает нарекания лишь своим однообразием — сражаться против одних и тех же противников на протяжении всей игры все же утомляет. Зато вторая часть сплошь состоит из грустных прогулок по пустым коридорам, лазания по лестницам, собирания патронов и аптечек. Часто нас пытаются напугать какими-нибудь глюками, вроде наполнения комнаты кровью, вышеупомянутыми привидениями и классическими "бу"-приемами, рассчитанными на эффект внезапности. Последние действуют безотказно. При резком выпрыгивании какой-нибудь образины кто угодно вздрогнет. Зато оставшиеся два со временем чертовски надоедают и под конец, когда наш герой выкуривает особо сильную дурь, ничего, кроме раздражения не вызывают.

Иногда доходит до того, что появление призрака радует. Хоть какое-то событие. "Проводите меня, пожалуйста, до ближайшей группы клонов, а то достали меня уже блуждания! Ску-у-учно!!!" И последнее слово является ключевым в описании F.E.A.R. Из-за бестолкового элемента У.Ж.А.С.а перебежки от одной группы клонов до другой крайне невыразительны. Вместо того чтобы последовать примеру Remedy Entertainment с их бесподобным Max Payne и насытить каждую локацию действием, отвлекающим от простоты дизайна, Monolith почему-то решила, что и так сойдет.

С возвращением тебя, Макс!

Аналогия с Max Payne не случайна. И дело даже не в приснопамятном SlowMo — сиречь, замедлении времени. Планировка уровней, постановка скриптовых сценок, "глюки" главного героя, поедание аптечек — дизайнеры Monolith сидели, высунув язык, скрупулезно перенимая опыт братьев по цеху. Получилось не так стильно, не так жутко, не так динамично, не так разнообразно и далеко не так кинематографично.

Зато режим SlowMo великолепен. Его включаешь не столько потому, что без него сложно, сколько из-за потрясающей визуальной составляющей. Картинка смазывается по краям, пули несут на хвосте модные шейдеры 2.0, заставляя пространство искривляться, клоны кричат упоительное "ши-и-ит", принимают

на грудь залпы из дробовика, бодро взлетают в воздух и устремляются к ближайшим стенкам. Пули активно портят штукатурку, выбивая из нее огромные куски. Пыль, осколки, искры, с полок слетают коробки от взрыва гранат. Феерия блестящих спецэффектов. Тут уж не до раздумий над тем, почему от обыкновенной пистолетной пули остается выбоина, как от снаряда. Это просто надо видеть и постараться не умереть, засмотревшись на чудо.

Немаловажную долю в удовольствие от техничных поединков привносит отлично сбалансированное вооружение. С собой можно брать только три вида огнестрелов, и игрок постоянно находится перед выбором, определяя необходимые к каждой конкретной сцене. Для ближнего боя подойдет дробовик, для дальнего — снайперка или автомат, на средних дистанциях себя хорошо зарекомендовал гвоздомет, с помощью которого на стены можно навешать гирлянды из парней в камуфляже. Перед появлением особо опасных противников нам любезно предложат уцепиться руками за гранатомет, позаимствованный на полях UT2004. А местная вариация на тему Rail Gun годится на все случаи жизни, оставляя от клонов тлеющие косточки, на каком бы расстоянии они не находились. Также в комплекте идут гранаты, мины и бомбы-липучки, предлагающие хитроумным игрокам полный набор для организации засад и уничтожения больших скоплений клонов. Есть и приемы ближнего боя, включая возможность двинуть ногой в прыжке, но толку от них особого нет. На расстояние удара вас здесь подпускают крайне неохотно.

Очень жаль, что при идее, заложенной в F.E.A.R., мы имеем всего пять видов противников, лишь три из которых представляют реальный интерес. В первую очередь это, конечно же, расплодившиеся по локациям клоны. Их много, и они все одинаковые. Затем — бронированный здоровяк, что медленно передвигается, но и убить его очень сложно. Одной гранатой точно не обойдешься. Работает этот товарищ время от времени, и то для поддержки своих прытких собратьев. А приз зрительских симпатий достается ассассинам — очень сложные враги, ловкие, быстрые, невидимые, появляющиеся перед глазами лишь в момент атаки и превращающиеся в малоприметную стеклянную фигуру при отступлении. Отличный и очень интересный противник, который почему-то встречается лишь несколько раз на двух уровнях. При его появлении игра наращивает темп, сердце размягчается и наконец-то просыпается ощущение новизны, опять впадающее в спячку после их убиения.

Оставшиеся два — боевой робот и охранные летающие боты — уже стандартные малоповоротливые махины, напрашивающиеся на гранату в нагло мигающие лампочки.

Коридорная крыса

Дизайнерам F.E.A.R. следовало бы отправить на курсы повышения квалификации к создателям Half-Life 2, SWAT4 или Call of Duty. Сама идея засунуть игрока в одинаковые прямоугольные голые коридоры на все 10 часов прохождения заслуживает порки смоченными розгами. Доходит до того, что радуешься просто смене текстур при переходе на новую локацию. Ни одного архитектурного решения, способного просто понравиться. Ни одного впечатляющего момента, когда хотелось просто остановиться и любоваться на что бы то ни было. Это далеко не Half-Life 2 с его фирменным разнообразием уровней. Это и близко не Call of Duty с его городскими ландшафтами. Это даже не SWAT4, с его замечательными интерьерами, по сравнению с которым F.E.A.R. смотрится разоренной переездом квартирой. Одни сплошные коридоры. Пусть их четкие фототекстуры — кроме них эта игра больше ничего предложить не может. Если отбросить в сторону спецэффекты поединков и SlowMo, то остается кошмарно реализованное пламя, толстые жгуты молний и местами встречающаяся вода. Справедливости ради стоит отметить, что последняя выглядит неплохо. Более того, она, в отличие от Half-Life 2 или FarCry, является полноценным физическим объектом. Если сбросить в нее предмет, то пойдут волны. Настоящие, не нарисованные. Если по ней пробежаться, то можно увидеть разводы. Очень порадовало, что наконец-то и в шутерах появилась динамичная жидкость, которой раньше гордился один Roller Coaster Tycoon 3.

А еще игра тормозит. Получить удовольствие от максимальных настроек могут, разве что, владельцы Athlon 64 с двумя видеокартами 7800GTX в SLI режиме. Тут им и мягкие тени, и AAx4, и AFx16, и все прочие плюшки на "on", и играбельный FPS не ниже 40. Остальным приходится перебиваться отключением тех самых мягких теней, кривовато реализованных, кстати, "объемного" света (volumetric lights) и снижением качества текстур. В таком случае картинка изменится ненамного, но зато играть можно будет вполне комфортно. Только вот эта картинка в абсолютно пустой комнате лопает ресурсы ложками и еще просит. Что именно тормозит — непонятно. При обзоре демо-версии я грешил на высокополигональные модели, усложняющие обсчет трафаретных теней, повсеместный bump-mapping и прочие радости шейдерной жизни. Но уже виденный Quake 4, с его более сложными моделями, торжеством normal-mapping'а и навороченной архитектурой уровней, бегает гораздо резвее.

Еще пару подзатыльников следует отвесить программистам, настраивавшим лицензированный физический движок Havoc. Куклы клонов иногда начинают лихорадочно трястись (посмертные конвульсии?), принимать странные позы (желатин вместо костей?), проваливаться в стены (паранормальные способности?). Бывает, что и брошенное оружие земля доброжелательно принимает в свое нутро. А к тому, что враги протыкают стволами двери, быстро привыкаешь. Чудеса, да и только. И это несмотря на то, что в F.E.A.R. физика используется на уровне DOOM3: многие объекты твердо приварены к поверхности, даже доски и бочки, а активно кувыркаются только враги и маленькие коробки.

Машина смерти

Но отнюдь не блеклый дизайн стал причиной главного разочарования. Отсутствие сюжета убивает всякую мотивацию к прохождению. За что боремся, почему убиваем? Не имеет значения. "Я дерусь, потому что дерусь!" — от этой смешной фразы Портоса здесь хочется удавиться. К врагам не испытываешь ровно никаких эмоций, редкие NPC воспринимаются бездушными манекенами. Ни сочувствия, ни ненависти, ни сострадания. Прем вперед только ради заветной надписи loading, знаменующей начало нового уровня и вызывающей зубовный скрежет одним и тем же неизменным заданием догнать предводителя клонов. В качестве небольшого стимула к исследованию местности иногда в закутках можно найти так называемые booster'ы, увеличивающие количество жизней или удлиняющих время SlowMo. Мне удалось таким образом поправить здоровье в полтора раза. Насколько критично удлинение времени SlowMo, сказать не берусь. С середины игры старался его не использовать, чтобы не превращать бои в легкую забаву.

Идем по коридору, перестреливаемся с врагами, идем по коридору, перестреливаемся с врагами — повторить до последнего уровня, где наконец-то сюжет немного разворачивается и... тут же обрубается, оставляя болтаться незаконченные линии. Финальная же сцена исполнена по классическим канонам голливудских ужастиков (true evil never dies ©DOOM3), так что не спешите расслабляться и обязательно досмотрите титры до самого конца.

5 6 7 **8** 9 10

Если бы клонов из F.E.A.R. выпустить на улицы города 17 из Half-Life 2, то могла бы получиться гениальная игра. Последнему проекту Monolith не хватает сюжета, не хватает дизайна, не хватает разнообразия, в конце концов. Сосредоточившись только на боях, разработчики забили на все остальное. Замечательный командный искусственный интеллект, тонны шейдерных эффектов, пыль, взрывы, искры, отличнейших звук с поддержкой EAX HD, сбалансированное вооружение — ради этого, несомненно, стоит играть. Главное принять как данность унылое однообразие локаций, противников, заданий, коридорных прогулок и попыток запугивания. С трудом удается поверить, что F.E.A.R. делали те же руки, что и Aliens vs Predator 2. Увы, но игра с нарочито говорящим названием вместо атмосферы страха навевает лишь скуку.

Lockust

ОБЗОР

Warhammer 40000: Dawn of War. Winter Assault

Кровь на снегу

Жанр: *RTS/тактическая стратегия*
Разработчик: *Relic Entertainment.* ***Издатель:*** *THQ*
Издатель в СНГ: *Game Factory Interactive\ "Руссобит-М"*
Количество CD в оригинальной версии: *2*
Похожие игры: *Warhammer 40000: Dawn of War, C&C: Generals*
Минимальные системные требования: *Intel Pentium IV/AMD 1,2 ГГц, 256 Мб памяти, 3D-ускоритель с 32 Мб памяти.*
Рекомендованные системные требования: *Intel Pentium IV/AMD 2,2 ГГц, 512 Мб памяти, 3D-ускоритель с 64 Мб памяти*
Multiplayer: *LAN, Internet*

Рев атакующих орков, фанатичные призывы последователей Хаоса, боевые кличи космопехоты, — вся ярость и ненависть сорокового тысячелетия вселенной Warhammer снова на наших мониторах. Изменения, внесенные талантливыми руками разработчиков в дополнение к лучшей тактической стратегии 2004 года, приятно удивляют и заставляют взглянуть на уже знакомую игру по-новому. Не в этом ли главная задача хорошего аддона?

Introduction

Не всегда Империя может удержать свои планеты. Да, имперские войска и космические десантники иногда отступают с тяжелыми потерями. Уходят, чтобы вернуться. Если, конечно, есть куда возвращаться, ведь в схватках с Хаосом, Орками и другими врагами зачастую погибают целые планеты. На планете Лорн 5 (Lorn V) оставлена при стратегическом (других не бывает) отступлении поврежденная имперская боевая машина "Титан" — мощь и олицетворение Империи. Гроза врагов Империи, "Титан" в одиночку может уничтожать целые планеты. Даже сильно поврежденная в боях и погребенная под толщей снега и льда, машина такого уровня представляет лакомую добычу для "вероятных" врагов и "друзей" Империи. В числе любителей военных трофеев — Легион Хаоса, орки, эльдары и таинственные некроны. Первые хотят уничтожить Империю с помощью "Титана", вторые — банально разломать на сувениры, третьи — спрятать так, чтобы никто больше не дотянулся до столь опасной игрушки своими загребущими руками, лапами, клешнями или щупальцами. Цели таинственных некронов не совсем понятны — кажется, "Титана" просто хотят "освободить" из "человеческого плена" и, как всегда, уничтожить побольше эльдаров.

Перед Имперской Гвардией и отрядом космических десантников из ордена Ультрамаринов стоят три задачи: успеть раньше всех к месту падения "Титана", сохранить бригаду техников, необходимых для восстановления машины, защитить ценой собственных жизней могущественное оружие. Ну, а на сладкое разработчики позволят малость пострелять из орудий "Титана" и оценить с трудом отвоеванный приз. Остальные "участники соревнований" от них отставать не собираются, а игрок еще может поспособствовать успеху одной из четырех сторон. "Как одной из четырех? — может удивиться читатель. — У нас же всего две части кампании. За "порядок" — Имперская Гвардия и Эльдары, и за "хаос" — Орки и Легион Хаоса". Но в мире Warhammer 40K от "временных" союзников всегда следует ожидать превращения в вероятного противника. И перед финальной битвой игрок волен сам выбрать главного претендента на владение "Титаном".

Для тех, кто в танке

Если вы прекрасно знакомы со вселенной Warhammer 40K или давно прошли игру Warhammer 40000: Dawn of War — этот раздел не для вас. Остальные — "читать сюда" краткий курс молодого бойца. Экономика здесь совсем не такая, как в привычных играх жанра RTS. Здешние ресурсы — электричество, очки доминирования, предельное количество войск и бронетехники (у орков еще спецресурс Waaargh!, пополняемый за счет строительства вышек-баннеров) — добываются не трудолюбивыми крестьянами, а отвоевываются с боем. Так, "контрольные точки" после захвата вашими солдатами начинают поставлять очки доминирования, построенные генераторы энергии — давать электричество, апгрейд базы — добавит солдат и технику к вашей армии. Война всех и со всеми — вот двигатель мира Warhammer 40K. Мирное сосуществование — только в страшном сне! Союз? Ну, разве что против более страшного и заклятого врага. Люди против сил Хаоса, Эльдары против некронов, орки — против всех. И так уже не одно тысячелетие (более подробно о вселенной Warhammer 40K — в ВР №№ 04-07 за 2005 год).

Боевая машина Империи

Фанаты дождались виртуального воплощения Имперской Гвардии еще во время прохождения кампании оригинального Warhammer 40000: Dawn of War. Увы, но полноценной игры за Гвардию пришлось ждать почти целый год. И вот они перед нами — регулярные войска Империи.

Хоть отряды Имперской Гвардии и сформированы из представителей разных планет Империи, но их боевые качества, умноженные на умелое, но жестокое командование в лице Комиссаров, давно сделали их лучшими бойцами на поле боя.

Жрецы "бога из машины" и псайкеры поддержат, как умеют, "родное" подразделение в трудную минуту. Бункеры укроют от неприятельских пуль и помогут перейти через систему подземных коммуникаций к следующему сооружению. Василиски накроют плотным артиллерийским огнем цитадели противника, Хеллхаунды, Сентинели, Бейнблейды проровут линию обороны, а Химеры без потерь перевезут пехоту через опасные участки фронта. Нашлось место на поле боя и представителям Нелюдей (мутировавшие потомки первых космических колонистов). Огромным Огринам вполне по силам в одиночку прорубиться через небольшие заслоны неприятельской обороны. А вот самых-самых колоритных представителей Имперской Гвардии мы в аддоне не увидели. Жаль. Морозоустойчивые Воины Вальгаллы смотрелись бы вполне логично на заснеженных просторах Лорна V.

Кто-то подумал, что доблестные гвардейцы просто отсиживаются за броней Химер и железобетонными стенами бункеров?

Как бы не так! Стреляет каждая боевая единица, и с каждым новым взводом плотность огня только увеличивается. Самый первый отряд будет стрелять из лазерных винтовок, второй — из плазменных, а третий дружно возьмется за хевиболтеры. Добавьте огневую поддержку от стационарных турелей, подход подкреплений из дальних гарнизонов, традиционные минные поля — и взобраться на занимаемую вами высоту противнику будет ой как сложно.

Естественно, игра от обороны весьма выигрышна для данной "расы" и даже стала своеобразной визитной карточкой Имперской Гвардии. Но во время штурма вражеских позиций упорное "наползание" оказывается поэффективней агрессивных и яростных атак космопехоты. А куда деваться? Трусов из Имперской Гвардии комиссары исключают прямо на поле боя, аккуратным выстрелом в затылок.

Upgrade

Атмосфера игры в буквальном смысле приобрела все метеорологические особенности: грозы, ливни, снегопады — все сопровождает игрока во время битв, превращая любой игровой эпизод в эпическое сражение. Захватываем ли контрольные точки, удерживаем ли защитные сооружения — гром от взрывов на земле будет эхом отзываться в небе. Визуальные спецэффекты, немножко доработанные за прошедший год, стали просто великолепными.

Анимация движения персонажей (и без того неплохая) стала еще более плавной, а детализация всех юнитов вообще заставляет разглядывать их по несколько минут, как будто перед нами фигурки для "настольного" Warhammer 40K. Выражение "красивая смерть" обрело буквальное визуальное воплощение — как в боевиках, мы увидим замедленные варианты возможных fatality. Только генерал, пробегающий мимо отдающего честь подразделения, вряд ли задумается о красоте спецэффектов — других, что ли, забот у него нету?!

Например, некоторые отряды "забывают", куда им приказали двигаться или выбирают наиболее опасный, с точки зрения игрока, маршрут следования к заданной точке. "Невнимательное" подразделение не обратит своего внимания на яростный бой всего в паре шагов от себя. Мелочи, конечно, и случается подобное весьма редко, но неприятно.

Оценка игры: 9.
Оценка аддона:

5 6 7 **8** 9 10

Бей и круши, защищай и контратакуй — все по-прежнему захватывает и увлекает, как в крутом блокбастере. Концепция "один против всех" в режиме кампании полностью погружает в условия межрасовых взаимоотношений в мире Warhammer 40K. Спецэффекты погоды добавили статичным декорациям необходимой живости, изменения в балансе рас незначительны и только усиливают и без того великолепный и злой мультиплейер.

Kreivuez

Диск предоставлен магазином "Лучшие игры для компьютера" на рынке "Динамо"

ПРИСТАВКИ

Midnight Club 3

Платформа: *PS2, PSP*
Жанр: *симулятор уличных гонок*
Разработчик: *Rockstar San Diego*
Издатель: *Rockstar Games*

После выхода Need for Speed: Underground 2 любители аркадных симуляторов уличных гонок, казалось бы, расслабились и не ожидали ничего нового. Однако всем счастливым обладателям PS2 и PSP компания Rockstar Games преподнесла настоящий сюрприз — Midnight Club 3: DUB edition (MC3), который сразу после выхода занял лидирующие позиции во всех чартах данного жанра и пришелся по душе огромному числу игроков всех национальностей и конфессий. Данная игра является продолжением серии Midnight Club. В MC3 вы, как и во второй части, встретите три огромных города, наполненных широкими шоссе и мелкими улочками, по которым вам придется промчаться на бешеной скорости, сражаясь с оппонентами, или просто медленно прокатиться в режиме круиза.

Запустив игру, мы видим оригинально исполненное меню, предлагающее нам сделать выбор между несколькими режимами и настройками. Самым интересным и ценным для нас режимом является карьера, которая начинается в городке Сан Диего в местном гараже 619-customs. Хозяин гаража предлагает приобрести наш первый автомобиль. Уже в самом начале можно увидеть, насколько потрясающая представлена подборка автомобилей: Chevrolet Impala`64, Hummer, Mitsubishi Eclipse и многое другое. И это только в начале, а как насчет Mercedes SLR или McLaren F1? И это еще не все: по мере прохождения режима карьеры вам будут доступны спортбайки от Kawasaki и Aprilia, чопперы от West Coast Choppers и Hotmach. В общей сложности в игре представлено более 60 лицензированных моделей автомобилей и мотоциклов, разделенных на классы Tuner, Luxury, SUV, Exotic, Sportbike, Chopper и Muscle. Каждый класс обладает своими уникальными способностями, которые вы можете использовать в процессе гонки.

Выбрав наш первый автомобиль, мы отправляемся на улицы города. В карьерном режиме нас ожидают гонки с представителями клубов, клубные гонки, чемпионаты и свободные заезды. Победы в гонках с представителями клубов являются необходимыми для того, чтобы вас пригласили поучаствовать в клубных заездах. Выигрыши в клубных заездах, помимо денег, открывают новые возможности для модернизации вашего автомобиля. Показание первого результата в турнирах приносит неплохой денежный выигрыш и, как правило, новый автомобиль. Свободные гонки не являются обязательными, однако могут быть полезными для пополнения вашего бюджета. Как только вы пройдете все обязательные заезды в одном городе, вам откроется новый город. Всего представлено 3 города: Сан Диего, Атланта и Детроит. В процессе игры придется перемещаться из города в город, т.к. состязания периодически обновляются. Ну и, конечно же, по мере прохождения режима карьеры количество доступных для приобретения автомобилей будет увеличиваться.

Ну а теперь самое время рассказать о возможностях тюнинга. На выбор здесь доступны стандартные для данного типа игр возможности замены бамперов, фар и капота, а также такие нововведения, как установка пониженной крыши на ваше авто, ручная регулировка профиля шин и высоты посадки вашего автомобиля. Доступна и огромная коллекция всевозможных украшательств, таких как боковые винилы на весь кузов, небольшие наклейки фирм-производителей, возможность установки номерных знаков с вашим именем. Отдельным пунктом можно выделить потрясающий набор колесных дисков, размер которых может регулироваться от 13 до 28 дюймов. Что касается улучшения производительности вашего автомобиля, то и здесь разработчики предоставили нам огромное поле для деятельности: установка гидравлической подвески, нитросистемы, новых тормозных дисков и прочего оборудования позволит вам сотворить автомобиль вашей мечты.

Графика в игре является выразительной и радует глаз даже изысканного игрока. В игре очень хорошо и внятно реализованы спецэффекты использования нитро, пробуксовки колес и т.д. Отдельно хотелось бы выделить блестящую подборку музыкальных трэков — представлены музыкальные стили техно, хип-хоп, рок и драм`н`бэйс.

5 6 7 8 **9** 10

Midnight club 3 является отличным симулятором уличных гонок, способным с головой окунуть вас в мир ревущих моторов, хромированных дисков и, конечно же, высоких скоростей.

Бородин Андрей
andro_id@tut.by

ПРИСТАВОЧНЫЕ НОВОСТИ

Десять миллионов PSP

Компания Sony сообщила, что число проданных ею портативных приставок PlayStation Portable превысило 10 миллионов экземпляров. Причем, как нам стало известно, в некоторых регионах мира PSP днем с огнем не сыщешь, настолько велика популярность портативной консоли. На этом фоне руководство компании-производителя обещает увеличить поставки к Рождеству.

Xbox 360 в киосках

Корпорация Microsoft решила продвигать свою приставку нового поколения Xbox 360 несколько нестандартным способом. Планируется, что в крупнейших городах США будут установлены специальные киоски, в которых на специальных подставках разместят приставки. И каждый желающий сможет опробовать новые игры на Xbox 360 совершенно бесплатно. Microsoft надеется таким образом привлечь значительное число покупателей.

The Sims 2 для консолей

Корпорация Electronic Arts объявила о том, что версии игры The Sims 2 для PlayStation 2, Xbox, GameCube, Nintendo DS и GameBoy Advance появились в продаже. Все они базируются на оригинальной PC-игре, при

этом в каждой из них будет нечто особенное, отличающее ее от других. Ну а в ближайшее время ожидается также появление The Sims 2 для PlayStation Portable.

Задержим...

Компания Ubisoft объявила о переносе даты выхода тактического шутера Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter для Xbox 360 на февраль будущего года. Коснется ли эта задержка других целевых платформ проекта (PlayStation 2, Xbox и GameCube), пока неизвестно.

NFL-менеджер

Корпорация Electronic Arts решила расширить список игр, отражающих события в американском футболе. Новым тайтлом в ее корзинке станет проект NFL Head Coach, менеджер с элементами симулятора, в котором нам придется стать у руля одной из команд Национальной Футбольной Лиги (само собой, речь идет об американском футболе), и привести ее к победе. Среди особенностей игры называют полное соответствие лиги реальности, а также тот факт, что она целиком выполнена в 3D. Выйдет NFL Head Coach для PlayStation 2 и Xbox в будущем году.

Уличные воины

Компания Rockstar Games объявила о выпуске игры The Warriors для PlayStation 2 и Xbox. Данный экшен основан на событиях фильма от Paramount Pictures и расскажет о приключениях уличной банды, за которой охотятся практически все представители криминального мира Нью-Йорка. Основной упор в геймплее делается на сражения, что приближает игру к жанру файтингов. Сражаться придется как голыми руками, так и с использованием ножей, заточек и других предметов, относящихся к категории холодного оружия. Само собой, что комбо-удары также присутствуют, как и жестокие сцены убийств оппонентов. Сдается мне, что Rockstar в очередной раз станет мишенью критики "ревнителей нравственности", ведь игра завязана на насилии, кровавых сценах и тому подобных моментах.

Ктулху к Хэллоуину

Издательский лейбл 2K Games и компания Bethesda Softworks сообщили о выходе игры Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth для платформы Xbox. Этот проект относится к жанру хоррор и предложит игрокам исследовать значительные территории, решить массу загадок и испугаться несколько десятков, а то и сотен раз. Сюжет игры основан на произведениях Лавкрафта и расскажет об очередной попытке Ктулху (представителя древней и чрезвычайно могущественной расы) пробудиться и захватить контроль над человечеством. Что еще интересно, так это появление "ужастика" аккурат к Хэллоуину.

Две "четверки"

Как нам стало известно, к моменту появления в продаже Xbox 360 (2 ноября этого года) для него будет готово два хитовых проекта, имеющих в своем названии цифру "4". Это экшен Quake 4, а также ролевая игра The Elder Scrolls IV: Oblivion. Что ж, поклонники новой консоли явно останутся довольны — игры такого класса на дороге не валяются.

Pac-Man на машинках

Компания Namco официально анонсировала проект Pac-Man World Rally — аркадные гонки с участием одного из самых знаменитых персонажей — Pac-Man и толпы его сотоварищей по известной серии игр. В Pac-Man World Rally нам придется не только доказывать свою способность перемещаться к финишу на высокой скорости, но и подбирать различные бонусы, усиливающие мотор автомобиля или его управляемость. Желающие доказать свою состоятельность в поединках с другими людьми смогут это сделать при помощи мультиплеера, для которого созданы специальные трассы. Выйдет игра на платформах Xbox, PlayStation 2, GameCube и PlayStation Portable летом будущего года.

Morgul Angmarsky

КИНО

Хулиганы Грин-стрит

Название в оригинале: *Green Street Hooligans*
Жанр: *драма*
Режиссер: *Лекси Александр*
В ролях: *Элайджа Вуд, Клэр Форлани, Чарли Ханнем, Марк Уоррен*
Копия: *DVD*
Озвучка: *синхронный дублированный перевод*
Продолжительность: *1 ч. 40 мин.*

Мэтт Бакнер (Э.Вуд) — подающий надежды студент журфака престижнейшего Гарварда, с позором изгоняется из университета за найденные у него в комнате наркотики. На самом деле, "порошок" принадлежал его соседу, но доказать что-либо не представляется возможным — уж слишком большие у сожителя оказались связи. Собрав вещи, Мэтт перебирается к своей сестре Шарон (К. Форлани) в Англию, где в первый же день знакомится с братом ее мужа — Питом (Ч. Ханнем). С этого самого момента жизнь юноши резко меняется, ибо Пит оказывается одним из вожаков местного футбольного фан-клуба. Мэтт приобщается к разгульной и рисковой жизни подпольного болельщика, но он даже не подозревает, к чему его приведет новое жизненное увлечение...

"Хулиганы" — весьма любопытный жанровый сплав, предлагающий зрителю как реалистичные кадры жестоких фанатских потасовок "стенка на стенку", так и поднимающий по ходу действия некоторые философские вопросы. Режиссер показывает болельщиков не только как толпу радикально настроенных отморозков (кстати, они и сами вполне осознают, кем являются), но и как живых людей, у которых есть друзья, семьи и свои, никак не связанные с футболом, проблемы. Зрителю наглядно демонстрируют изменения, происходящие с человеком, "хлебнувшим" совсем другой жизни, быстро мужающим и начинающим смотреть на окружающее под другим углом. В противовес этому раскрываются жизненные линии и других персонажей, у которых эти изменения остались в далеком прошлом... Концовка фильма, весьма далекая от happy end'а, оставляет значительное пространство для размышлений: как далеко может завести фанатизм и стоит ли овчинка выделки? Ответить на эти вопросы зритель должен сам.

Самый знаменитый "Хоббит" 21 века, "звездный мальчик" Э.Вуд весьма неплохо справился в "Хулиганах" с отведенной ему ролью, но справедливости ради стоит отметить, что ничего выдающегося он не продемонстрировал. А вот кто оказался эпицентром зрительского внимания — так это малоизвестный у нас Ч. Ханнем, исключительно сыгравший главаря футбольного фанклуба! Пожалуй, единственный из всего актерского состава, в чьей искренности нельзя усомниться ни в одном эпизоде. Запомните это имя — если парень сможет устоять перед соблазнами звездной жизни, в недалеком будущем нас ждет очень интересный актер.

Вывод: довольно жестокое, но оригинальное и увлекательное кино. Присутствие в кадре немотивированного насилия и наличие ненормативной лексики не позволяет отнести данный фильм к категории "семейных". Зато взрослым, желающим посмотреть на изнанку футбольной жизни, "Хулиганы" явно придутся по вкусу.

Highcoaster

Дом восковых фигур

Название в оригинале: *House of Wax*
Жанр: *мистический триллер / ужасы*
Режиссер: *Хауме Серра*
В ролях: *Элиша Катберт, Чед Майкл Мюррей, Брайан Ван Холт, Парис Хилтон, Джаред Падалеки.*
Копия: *DVD*
Озвучка: *синхронный русский*
Продолжительность: *1 ч. 40 мин.*

Самая что ни на есть урожайная пора на фильмы ужасов. Нет, правда, желающим поскорей схлопотать инфаркт в последнее время возможностей это сделать предоставляется огромное количество. Среди новых поставок есть все: от классических ужасов и религиозной мистики до высокотехнологических экшенов.

Герои этого фильма — обыкновенная компания молодых людей, с обыкновенными проблемами и, в целом, жизнями, ничего туманного, загадочного в них нет. Собравшись все вместе, водрузив палатки, ящики пива в багажники собственных автомобилей, отправляются на финальный матч по футболу, что в столице штата и, как бы случайно, застревают под одной из своих американских тьмутаракань, которой как всегда нет ни на одной карте, о коей никто никогда не слышал, не говоря уже о том, чтобы заезжал. А делать то нечего, и вот, вместо того чтобы взять ноги в руки и быстрее убираться оттуда, они направляются в эту тьмутаракань, надеясь найти запчасти для вдруг сломавшейся машины и уехать подальше — им становится не по себе в этих странных краях.

Забытый не только Богом, но и сатаной город по законам жанра встречает их вековым запустеньем и милым безлюдьем. На улицах ни одной живой души, лишь в окнах дрожат занавески. В церкви, разумеется, кого-то опять хоронят... Вокруг только тараканы и мертвая тишина, поначалу сбрасываемая со счетов. Замечаются пожелтевшие афиши многолетней давности, приглашающие посетить удивительное место, гордость города, да и всего штата — Дом восковых фигур, возведенный к тому же полностью из воска. Вот только ныне сия гордость пребывает в безропотном саморазрушении, захламлении и забвении.

Дальше даже рассказывать неинтересно, в общем, действия начинают разворачиваться в давно выверенной последовательности. Дети пошли на экскурсию по местам кровавым и восковым. Не ходите, дети, в дом восковых фигур гулять...

Берлинский Gosha

Револьвер

Название в оригинале: *Revolver*
Жанр: *психологический триллер/мистика*
Режиссер: *Гай Ричи*
В ролях: *Джейсон Стетхем, Рэй Лиотта, Дре, Уоррен Кларк*
Копия: *экранка*
Озвучка: *полный дублированный перевод*
Продолжительность: *1 ч. 47 мин.*

Наконец-то "Револьвер" добрался и в наши края. Уважаемый киноманы и киноманьяки — убедительная просьба не покидать ваши читательские кресла вплоть до полного прочтения статьи, ибо у нас сегодня самый настоящий праздник!

Никогда бы не подумал, что Гай Ричи способен снимать кино уровня культового Дэвида Линча — но тем приятнее было ошибиться. Забудьте о предыдущих работах английского режиссера, ибо ни разухабистый "Карты, деньги, два ствола", ни "Большой куш", ни даже проходной "Унесенные морем" совершенно не похожи на героя нашего сегодняшнего обзора. "Револьвер" совершенно из другой оперы. Оттуда к нам пришли потрясающая "Маллхоланд драйв", старый-добрый сериал "Твин Пикс", культовый "Бойцовский клуб", и еще целая шеренга мистико-психологизмов рангом пониже. И должен отметить, что, несмотря на некоторые сюжетные заимствования из вышеперечисленных шедевров, "Револьвер" получился оригинальным и самобытным.

Сюжет пересказывать не стану по двум причинам. Во-первых, узнав подоплеку происходящих в фильме событий, вы потеряете львиную долю интереса во время просмотра. А во-вторых, ваш покорный и сам не уверен, что понял эту самую подоплеку правильно. "Револьвер" можно пере-

сматривать несколько раз, открывая при каждом просмотре какие-то новые грани сюжета, детали актерской игры и оттенки смысла происходящего. И все равно останется некая недосказанность, не позволяющая утверждать, что понял фильм от начала и до конца. Интрига? Разумеется. Но именно за подобную замысловатость мы и любим такое кино.

Немного об актерской и режиссерской работе. Стетхем — несмотря на мое теплое к нему отношение, вряд ли когда-нибудь станет великим актером. Но в "Револьвере" он явно прыгнул выше головы. Главный злодей всей истории (Р. Лиотта) также постарался на "пять с плюсом". И даже второстепенные персонажи с честью выполнили поставленную перед ними задачу. Но главную скрипку играет все-таки режиссер — именно его стараниями каждый кадр фильма получается наполненным своей атмосферой, именно он задает темп и глубину повествования, именно ему подчиняются все составляющие зрительского внимания. Если Г. Ричи будет продолжать такими же темпами — боюсь, что мэтрам интеллектуального кино придется потесниться на пьедестале почета, ибо уровня мастерства, за который номинируют на "Оскар", англичанин уже достиг.

Вывод: если вы в свое время восхищались вышеперечисленными фильмами — смотреть в обязательном порядке! Юные зрители фильм совершенно точно не поймут, а вот маститым кинознатокам он доставит неописуемое удовольствие. Единственное пожелание — дождитесь приемлемого качества картинки, а лучше — приобретайте на лицензионном DVD. "Револьвер" определенно станет жемчужиной вашей домашней коллекции.

Highcoaster

Ключ от всех дверей

Название в оригинале: *The Skeleton Key*
Жанр: *мистический триллер / ужасы*
Режиссер: *Йен Софтли*
В ролях: *Кейт Хадсон, Джина Роуландс, Питер Сарсгаард, Джон Херт, Джой Браянт.*
Копия: *DVD*
Озвучка: *полный дубляж*
Продолжительность: *1 ч. 40 мин.*

Все хотят жить вечно. Да, в глубине души — каждый. А если вечно не получится, так хотя бы подольше, подольше... Вопрос состоит только в том, на что мы готовы ради достижения такой цели, чем готовы пожертвовать и какие преграды морали преодолеть? К безграничному сожалению, вечен лишь космос... Это я так, задумался. А теперь к делу.

Молодая, полная оптимизма девушка с твердым мировоззрением отправляется заработать в глушь сиделкой к беспомощному старику, утруждаться сильно не требуется, платят хорошо, только при себе желательно иметь крепкие нервы. А глушь эта оказывается столь классически запущенной и заброшенной, что чуть не начинает биться и кричать: здесь нечто есть! Тихие, похрюкивающие болота, вековые, похожие на великанов, что растопырили жадно пальцы, деревья, скрипучие особняки с темными чердаками, сумрачными мансардами. Но Кэролайн ни во что такое не верит, мол, привидений нет, колдовство — плод фантазии предков и писателей, всегда и всему есть логическое объяснение. Но на протяжении ленты, сначала слегка, затем все сильнее и сильнее, по принципу снежного кома, она начинает сомневаться в собственных убеждениях, так нужных, чтобы не утонуть в ядовитой атмосфере тайн. Да и как тут не посомневаться-то? Всяческие мимолетные знаки, галлюцинации и тени в сумеречных коридорах, мистика афро-американская, вуду, вдобавок все люди вокруг любят появляться ниоткуда и прямо перед глазами, — недалеко и до инфаркта!

Заметив, что все вокруг опутано настоящей паутиной странностей и секретов, девушка пытается разобраться в творящемся кругом кошмаре, не подумав, что игра, задуманная кем-то неизвестным, скрывающимся за ширмой, намного сложнее, и правила несколько иные, чем может казаться. Вскоре линия, разделяющая здравый смысл и искренний бред, стирается, а затем... хлоп, мышеловка захлопнута, теперь ни взад, ни вперед. И даже неожиданная, ироническая концовка принимается бескомпромиссно и вполне свободно, словно мы понимали: именно так и обязано выглядеть завершение, все к тому шло.

Что ж, прекрасный триллер, который можно посмотреть одному, вдвоем, затем в компании, на вечеринке и снова одному. Только мой совет, если начнете верить, сразу выключайте.

Берлинский Gosha

ДЕТСКИЙ УГОЛОК

The Powerpuff Girls. Моджо-Джоджо: Зона клона

В первый раз в первый класс

Жанр: *обучающие игры для детей*
Разработчик: *Riverdeep Interactive Learning Limited*
Издатель и локализатор: *1С*
Дата релиза: *июль 2005*
Количество CD в оригинальной версии: *1.* ***Платформа:*** *PC*
Минимальные системные требования: *Intel Pentium I/AMD 166 МГц, 32 Мб памяти, видеокарта с 2 Мб памяти.* ***Возраст:*** *от 4 до 10*

Коварный шимпанзе Моджо-Джоджо создал целую армию клонов, чтобы превратить жизнь городка Таунсвиль в хаос. Всего-то и нужно захватить передатчики спутниковой и сотовой связи и завалить улицы мусором. Но какой суперзлодей существует без супергероя? И на защиту города становится команда дружных пышек-худышек — Розочка, Репка и Ромашка. Случайно созданные в лаборатории профессора Утопиуса, девчонки обладают невероятными способностями. А кроме того, на стороне неунывающих созданий наши игроки. Знания, смекалка и приобретенные во время игры навыки — вот главные козыри игроков. Каждого клона найдут и обезвредят, а главному коварному врагу прочистят его зловредные мозги.

В этом познавательно-развлекательном приключении маленькие игроки могут попробовать и вдоволь наиграться в пяти разных мини-играх: "Небо под ногами", "Буквомусор", "Идем по карте", "В самое логово" и "Хакер". За каждым из этих названий скрывается хорошо известные перво- и второклассникам уроки чтения, языка и математики. Так, в первом испытании нужно блокировать клонов Моджо, скачущих по спутниковым тарелкам, установленным на крышах. Блокировка осуществляется последовательным решением нескольких арифметических примеров. Решить уравнения довольно просто — достаточно нажать на помеченную соответствующей цифрой спутниковую тарелку.

Вторая мини-игра "Буквомусор" предлагает ребятам за некоторое время составить из падающих в виде мусора букв ранее услышанное слово. Чем выше выставленный уровень, тем больше слогов предстоит составить. Правильно составили слово — включили уборочную машину и очистили улицы от мусора, который разбрасывают робоклоны Моджо-Джоджо. Начальные навыки ориентации на местности развивает игра "Идем по карте". Здесь робоклоны торопятся спрятаться под землю, чтобы разрушить подземные коммуникации города. Правильно заполняем путевой лист (указываем километраж и направление) и обрушиваемся на зазевавшегося клона с воздуха. Преследовать убегающего из города врага предстоит в небольшом scroll-шутере. Узнать в пролетающем препятствии необходимую по условиям уровня геометрическую фигуру — значит, вовремя пополнить боеприпасы отважного отряда пышек-худышек.

Победите робоклонов во всех испытаниях, и у вас на руках окажутся цветные микрочипы. Они весьма пригодятся в конце игры, чтобы преодолеть психическую защиту Моджо-Джоджо и узнать все его секреты. Сначала преобразовываем полученные чипы на слова, затем меняем их в соответствующих машинах и составляем предложения, которые разозлят или расстроят злодея. Если это удалось — Моджо лишится одного из четырех полей психической защиты. После преодоления последнего злодею станет стыдно и город на определенное время вздохнет спокойно.

Сложность испытаний может расти автоматически, в соответствии с вашими успехами, или выставлена самостоятельно с первого по пятый уровень. Хотите полюбоваться собственными успехами? Табель успеваемости всегда к вашим услугам. Добились высоких результатов — получите доступ к набору из 25 раскрасок и кроссвордов.

Техническая составляющая игры не вызывает никаких нареканий — графика приятна, нарисованные объекты узнаваемы и интерактивны. Мультипликационные ролики и игровые персонажи великолепно озвучены студией "Пифагор", они же помогали озвучивать мультсериал The Powerpuff Girls русскоязычной версии Cartoon Networks.

Оценка игры: 8. Вы еще думаете, какой программный продукт будет одновременно и учить, и развлекать вашего ребенка? Тогда пышки-худышки летят к вам!

Kreivuez

Трое из Простоквашино: В поисках клада

Клад искать — не огород копать

Жанр: *детский квест.* ***Разработчик:*** *Electronic Paradise.* ***Издатель:*** *Акелла*
Количество CD в оригинальной версии: *2.* ***Платформа:*** *PC*
Похожие игры: *"Трое из Простоквашино: Путешествие на плоту"*
Системные требования: *Intel Pentium II\AMD 500 МГц, 128 Мб памяти, 3D-ускоритель с 16 Мб памяти.*
Рекомендуемый возраст для игры: *6-10 лет.*

Миллионы советских детей и взрослых, покоренные книгами Э. Успенского, в 80-е годы прошлого века получили незабываемый подарок — мультсериал "Трое из Простоквашино". Естественно, что эти мультфильмы стали шедеврами советской мультипликации, которые и сейчас смотрят многие дети и взрослые. Но современным детям уже маловато наблюдать действие на экране. Они желают в нем участвовать! Созданная в компании Electronic Paradise игра претворяет это желание в жизнь.

Не по годам серьезный и рассудительный Дядя Федор, кот Матроскин и пес Шарик уже прочно обосновались в деревне и перезнакомились со всеми ее обитателями: почтальоном Печкиным, Митей, бобром-спасателем и многими другими. Вроде и дом у них ладный, и в сарае уже не одна корова, а с приплодом, только вот чего-то не хватает нашим друзьям для полного счастья.

Чего не хватает? Ну, Дядя Федор, например, уже мечтает о компьютере. Только вот где взять средства для его приобретения? Конечно, найти. Ведь, в Простоквашино куда ни ткни — обретешь несметные богатства. А клад еще выкопать нужно и отвезти домой.

Управляем мы только Дядей Федором. Он гуляет по 50 интерактивным локациям, беседует с множеством персонажей, собирает необходимые предметы, выполняет нехитрые задания "пойди-принеси-отдай", разгадывает нехитрые головоломки вроде сложения разрезанной картинки (puzzle), раскрашивает унылую картинку в веселенькие цвета и находит верный путь к кладу на зашифрованной карте.

Юмор в игре вроде безобидный, но взрослые, смотревшие оригинальный мультфильм, неплохо развлекутся, если чуть повнимательнее вслушаются и всмотрятся в происходящее на экране. Например, "советский" Дядя Федор после нахождения клада отдавал сокровище государству (кладоискателю оставалось 25% вознаграждения в советских рублях), заново рожденный игровой персонаж везет все найденное домой :). Монолог же продавщицы деревенского магазина может вызвать нездоровые ассоциации с клиентом наркодиспансера. Оставьте праведные вопли — они неуместны, так как на обложке диска тихонько притаился штампик с короткой надписью "по мотивам произведений Э. Успенского". Не четкий сюжет, а вариация на те самые события. Не старые мелодии, а ремиксы, не родные и знакомые голоса персонажей, а подражающие им начинающие актеры.

Оценка игры: 6. Резюме: короткая и совсем несложная игра, развивающая основные навыки будущего квестомана — логику и зрительную память, легко и надолго завоевала бы сердца ребят и взрослых, но, увы, подверглась "ремиксовому" надругательству.

Kreivuez

КИНО

Стелс

Название в оригинале: *Stealth*
В ролях: *Джош Лукас, Джейми Фокс, Джессика Бьел и др.*
Режиссер: *Роб Коэн*
Жанр: *фантастический боевик*
Озвучка: *синхронный перевод*
Копия: *DVD*
Продолжительность: *1 ч. 55 мин.*

Иногда смотришь голливудские фильмы и понимаешь многие вещи, скажу вам. Вот, например, одно из наблюдений: у американских ученых руки явно не из того места растут, в отличие от нормального человека; они всегда создают что-нибудь эдакое, грандиозное, фантастическое, революционное, а затем это "эдакое" неожиданно выходит из-под контроля по любым мелким причинам и начинает проявлять симптомы "потрошиловства" и "чикатиловства".

Мир по сюжету — недалекое будущее. Трое друзей, пилотов ВВС США, чья дружба нерушимо скреплена в жестких военных форс-мажорах на спецзаданиях, неожиданно получают в команду еще одного... Вот только не просто пилота, человека со стойкой психикой и нервами, как они сами, а пилота-ИИ, то есть искусственный интеллект, призванный управлять лучшим американским военным самолетом — стелс. По приказу командования троица в ближайшие сроки должна помочь ИИ войти в рабочую среду, научить его профессиональным хитростям и трюкам, в общем, отшлифовать и так сверкающий алмаз науки и техники. Однако на первом же задании из-за грозы этот самый ИИ получает сотрясение своего микросхемного мозга и начинает совершать то, что от него не просят...

Что можно сказать? По всем известному "Форсажу" мы прекрасно поняли, какую страсть режиссер Коэн испытывает к сумасшедшим скоростям. И, разумеется, следовало ожидать, что следующий его фильм также окажется наполненным или даже переполнен исключительным драйвом. Что и произошло, собственно. Добавлю от себя, что, просматривая фильм, с удовольствием любовался завораживающими небесными и морскими пейзажами, к этому никаких претензий нет, сделано великолепно.

Берлинский Gosha

ПОДРОБНОСТИ

Варианты развития Гнома в Sacred

Ascaron Entertainment выпустила дополнение к Sacred — Underworld, ставшее бальзамом на душу фанатам action/RPG в целом и оригинального Sacred в частности. Дополнение рассказало о дальнейшей судьбе мира Анкарии, а также привнесло ряд новых "фишек". Увеличилось количество видов монстров, значительно расширился мир игры (по утверждениям разработчиков, на 40%). Искать те же подземелья на карте стало проще (они отображаются специальным значком). А зачищать — веселее (ведь есть два новых персонажа — Гном и Демон). Чтобы опытные игроки не скучали, был заметно расширен список предметов и для героев оригинальной версии, улучшена анимация персонажей, прорисованы новые типы локаций. В общем, перечислять новинки можно еще долго, но каждый, кому интересна тема, может поставить себе Underworld и поиграть собственноручно. Мы же сегодня остановимся на другом вопросе — советах по прокачке одного из двух новых персонажей, а именно — Гнома. Вообще, по мнению многих, он намного более интересный и забавный герой, чем Демон (хотя это мнение и не претендует на истину в последней инстанции). Посему именно о Гноме и поговорим.

Стоит сразу упомянуть, что Гном — потрясающе универсальный персонаж, пожалуй — самый универсальный из "великолепной восьмерки". Тактик его развития существует великое множество, начиная от "техника-минометчика" и заканчивая "охотником за сокровищами". Так что выбор — за вами. Конечно же, среди вас наверняка найдутся поклонники "силовой" прокачки Гнома, создания из него эдакого "мега-танка", крушащего все на своем пути топором и лишь изредка прибегающего к спецспособностям. Есть и другой подход: не классический Гимли, а нечто иное, близкое по духу к миру Арканума — существо, воплощающее в себе последние достижения технологии Анкарии (для него лучше подходит имя Техномаг). Вот о последних двух упомянутых тактиках развития этого персонажа мы вам и расскажем.

Гном-техномаг

При выборе техномага наша с вами задача — создать персонажа, который займется уничтожением врагов с использованием особых ударов, а также высокотехнологичного оружия (которое, впрочем, будет лишь подспорьем). Означает это, в первую очередь, что враги редко будут подходить к нам вплотную. И по возможности их надо отстреливать на дальней дистанции (это жутко весело, уж можете мне поверить). То бишь, все очки, получаемые на повышение характеристик, вкладывайте в **Ловкость**, ведь именно она отвечает за урон, наносимый оружием дальнего боя (таким, как мушкет или пистолет). И те же мушкеты (хотя и не сразу) будут нам лучшими помощниками.

С характеристиками все понятно. Несколько сложнее с навыками. Первоначально нам вручается два из них — **Владение оружием** и **Тело-сложение**. Первое качать совершенно не обязательно, по крайней мере, я этого не делал, и прекрасно себя чувствую. А вот Телосложение стоит чуть-чуть подтянуть, чтобы выжить в самых критических ситуациях (особенно на высоких уровнях сложности). Но в любом случае самостоятельно не стоит повышать этот навык выше 40 (не считая бонусов от вещичек).

Что брать следующим по счету? Тут существуют различные мнения. Лично я взял **Доспехи**, чтобы не было особых проблем с подошедшими близко вражинами. Но можно предпочесть и что-нибудь еще из списка ниже, оставив сей навык на потом. Правда, приобретать его почти наверняка все равно придется — ряд вещей завязан на определенный уровень владения доспехами, без которого надеть их просто не получится. Но увлекаться прокачкой Доспехов не стоит — остановимся на 40 очках (при этом не стоит поднимать их выше, чем 1/3 от уровня, разве что вам хочется одеть какую-нибудь "крутую" броню прямо сейчас).

Ну а дальше у нас идут два очень полезных скилла — **Мудрость гномов** и **Оружейная технология**. Оба они ускоряют регенерацию особых ударов (технология чуть медленнее), а второй навык еще и позволяет применять всяческие пушки и огнеметы быстрее. Брать в любом порядке (но обязательно оба). И качать по максимуму. Гном, у которого Пушечный выстрел восстанавливается меньше, чем за секунду, а восстановление гранаты близко к секунде, практически непобедим. Особенно, если он бьет ими врага так, что валит с ног с первого удара.

Так как мы воспитываем гнома-стрелка, то навык **Дальнего боя** ему пригодится обязательно. Зачем? Затем, что отнюдь не всегда враги умирают сразу, и у них может остаться процентов 20 хитов. Вот тут-то и пригодится верная винтовка, ждущая своего часа. Один-другой меткий выстрел — и коварный противник, несущийся на всех парах к нашему технологу-любителю (а, может, даже профессионалу) уже откинул копыта. Но не стоит раскачивать Дальний бой до упора. Для начала (первых ста уровней героя) будет достаточно 20 очков, вложенных сюда, ну а потом — по желанию, в зависимости от того, что у вас получилось.

Следом берем **Парирование**. Наш гном будет нести в одной руке пистолет или мушкет, но вторая-то у него свободна. Следовательно, в ней замечательно разместится щит. В сочетании с указанным навыком Гном получит значительную прибавку к броне и сможет отбиться от превосходящих сил противника, насевших на него и навязывающих контактный бой. Ну а там, пока люди и нелюди в бессильной ярости пытаются пробить нашего героя, он уже применит огнемет или гранаты, и враги будут посрамлены. Раскачивать навык надо где-то до 1/4 от уровня героя, этого более чем достаточно, чтобы продержаться пару секунд (а больше нам и не надо).

Наконец, восьмой навык может быть в нескольких вариантах. Тут скорее все зависит от ваших вкусов. К примеру, если вы окончательно решили не отклоняться от указанного мной пути, берите **Ковку**. Благодаря ей навыки кузнеца (и кузнеца весьма мощного) будут с вами всегда, и Гном сможет улучшать оружие, броню, предметы в любое время. С другой стороны, если вам хочется хотя бы иногда "развлечься" и доказать вражинам, что вы и в контакте чего-то стоите, обратитесь к **Владению топором**. Тогда мы сможем не только брать в руки это привычное для гномов оружие, но и использовать некоторые интересные сеты (к примеру, сет Фадалмара). В общем, решайте, что вам больше нравится, последний навык для нашего Гнома уже не так критичен, как предыдущие.

Теперь надо подумать, какими же спецприемами будет пользовать наш крепыш. Из не боевых рекомендую обратить внимание на **Жадность**. С одной стороны, она понижает вашу броню, но зато с другой — позволяет магическим и сетовым предметам вываливаться из врагов значительно чаще. При этом Жадность вовсе не обязательно поднимать до заоблачных высот, уже вкачав в нее 10 — 15 очков можно заметить отдачу (впрочем, можно вложить и больше, если вам так уж хочется собрать все сеты). Именно благодаря этой способности Гном совершенно не испытывает проблем с деньгами. Более того, уже уровню к 50-му моему персонажу совершенно перестали быть нужны магазины (разве что изредка сдать очень дорогие вещи), потому как все, что ему требовалось для жизнедеятельности, Гном находил сам.

Чтобы компенсировать падение защиты от Жадности, рекомендую вкачать несколько очков (много не надо) в **Боевой Клич**. Клич на некоторое время поднимает ваши показатели атаки и защиты, а это лишним явно не будет. Ну а **Гномья Броня** повысит вашу защиту от огня и яда, что на высоких уровнях лишним не будет.

А вот дальше вас ждет непростой выбор. Ведь рун много не бывает, и на все их не хватит. Поэтому надо срочно решить, какой из двух особых ударов сделать основным — Огнемет или Пушечный выстрел. Здесь дать однозначное решение проблемы слишком сложно, каждый по-своему хорош.

Разница в том, что **Пушечный выстрел** убивает врагов на достаточно большом расстоянии, а **Огнемет** — вблизи. При этом первый поражает только одного врага, а второй — нескольких на протяжении определенного промежутка времени. Лично я предпочитаю Пушечный выстрел — и ни разу в этом не раскаялся. В то же время раскачанный Огнемет позволяет положить толпу народа, особо не напрягаясь (проверено практикой). Главное же — не распыляться, и бросить все силы на что-то одно из двух.

В качестве вспомогательного боевого удара подойдет **Граната**. Ее прелесть в том, что гранатой можно не только выстрелить на значительное расстояние, но и попасть, скажем, в группу монстров, находящуюся за лесом или даже за рекой (!). Пользуйтесь ей, не задумываясь, и не слишком жалейте на гранаты руны.

Большинство прочих ударов, аур и тому подобного не слишком важны, и без них вполне можно прожить. Проще всего поступать по принципу: нашел руну какой-нибудь способности, использовал ее, нет — и не надо. Разве что "по приколу" можно опробовать **Мины**. При их использовании Гному достаточно убегать от врагов, автоматически оставляя за собой мины, на которые преследователи обязательно наткнутся (сразу вспоминается Diablo с похожей способностью). Вот только не забежать бы в какой-нибудь тупичок, где одним героем на свете может стать меньше...

Напоследок нам осталось поговорить о предметах. Мой вам совет — в начале игры (уровня до 50-го) стараться искать вещи, дающие прибавку к скорости восстановления особых ударов, очень, знаете ли, помогает в вырезании толп монстров. Ну а потом, когда ваш герой достигнет чего-то близкого к нирване, обратите внимание на сеты.

Было бы неплохо собрать сет Тара Эросса (с пушкой), из-за плюсов к нахождению вещей и особым способностям. Или же сет Гилисфона, так как он поднимет скорость Гнома до заоблачных высот, что позволит отбежать от тех, кто не умер от первого выстрела, и тут же их добить. Наконец, любителям топоров (которые предпочли Владение топором на 50-ом уровне) стоит озаботиться поисками сета Фадалмара (с топором и кольцами). Ведь эти самые кольца можно вставить в топор, после чего последний станет периодически швыряться огненными шарами. Но если вы найдете другие сеты, а перечисленные мной — нет, ориентируйтесь по обстановке. Вполне возможна ситуация, когда обычные (в смысле, очень редкие) предметы лучше, чем сетовые (даже с полностью собранным набором).

Вот, собственно говоря, и все. Осталось только пожелать Гному-техномагу удачи и сказать "Да пребудет с вами Сила... То бишь, Технология". И пусть порох в вашей пушке никогда не закончится!

Morgul Angmarsky

ПОДРОБНОСТИ

Underworld

Гном-топорист

Сколько играть будем?

Вопрос отнюдь не праздный. Дело в том, что игроки, выбирающие Гнома, делятся на два лагеря: одним хватает свободного времени лишь для однократного прохождения игры на уровне сложности "Бронза" (а это 30-35 часов геймплея с учетом выполнения побочных квестов), другие же изначально ориентируются на запредельную прокачку перса и "обитают" на высокоуровневых "золоте" и "платине". Действительно — по сотне часов свободного времени найдется не у каждого, поэтому сперва мы рассмотрим вариант прокачки Гнома именно для однократного прохождения.

Дубль первый

Какие умения выбирать при развитии персонажа и каким способностям уделять наибольшее внимание? Разумеется, наиболее полезными у нас являются **"владение оружием"** (увеличивает эффективность любого оружия ближнего боя) и **"владение топором"** (добавляет урон топорам/молотам/дубинам). До появления дополнительных умений все очки вкладываем сюда и только сюда. Рекомендую также прокачивать эти направления параллельно, а не уделять предпочтение чему-то одному. Чуть позже выбираем **"дальний бой"** — это умение понадобится нам для эффективного применения ружей и мушкетов, которые будут использоваться при игре в качестве дополнительного оружия. Развивать данные характеристики следует примерно в таких пропорциях: "владение оружием":"дальний бой" = 2:1. Схема ведения боевых действий проста до безобразия: в один из слотов ставим топор/молот помощнее, в другой — ружьишко "погромче". Начинаем стрелять по врагу издали, едва он показался в поле зрения, при стрельбе можно использовать те же спецудары, что и для холодного оружия — "сильный удар", "атака". Враг, чувствующий себя не совсем уютно под прицельным обстрелом, бросается на нас в "рукопашную", где и получает по голове топором, своевременно сменившим ружье.

Возвращаемся к умениям. Чуть погодя рекомендую выбрать **"телосложение"** (увеличивает здоровье и ускоряет регенерацию) — оно не помешает при любом раскладе. Не менее ценным окажется навык **"доспехи"**, который значительно повышает защиту и уменьшает налагаемые некоторыми видами доспехов пенальти. Ну и крайне важным является навык **"подвижность"** — под его незримым воздействием повышается и атака, и защита.

Идем дальше. У нас осталось еще два свободных места для развития парочки навыков. По существу вопроса могу дать следующую рекомендации: выбирайте **"торговлю"** и **"концентрацию"**. Торговля — навык полезный лишь при первом прохождении игры, он позволяет закупать арсенал по сниженным ценам (не столь критично), продавать собираемый скарб подороже (совершенно не критично, ибо денег хватает на все уже спустя пару-тройку часов игры) и, самое главное, увеличивает шанс того, что продавец предложит вам вещи с действительно хорошими характеристиками. Лично я всю "бронзу" самые крутые топоры/молоты закупал именно у торговцев, развив соответствующий навык всего до 25 уровня (больше очков вкладывать в него не целесообразно). А вот из монстров на первом уровне сложности хорошее оружие выпадает крайне редко — все больше шмотки/амулеты/колечки. Так что берите — не пожалеете.

"Концентрация" — навык, отвечающий за ускоренную регенерацию боевых техник (левая ветка умений). Благодаря ему различные супер-удары станут восстанавливаться гораздо быстрее, что будет очень полезным и в ближнем и в дальнем бою.

Переходим к характеристикам. Тут тоже все просто — большинство очков вкладываем в **"силу"** (влияет на наносимый урон), немного — в ловкость и выносливость, остатки — в физическую регенерацию. Остальные ветки — по желанию, но лучше на них не тратиться.

Теперь о самом интересном — ауры и спецудары. Поскольку мы ориентируемся на использование тяжелого двуручного оружия, нет смысла прокачивать **"Атаку"** (мульти-удар) и **"гнев"** (круговой удар) — ведь у гнома есть совершенно потрясающий финт, называемый **"неистовство"**. Этот удар действует только при использовании двуручного оружия и попадает по нескольким противникам, стоящим спереди и сбоку героя. При должном навыке "концентрации" восстанавливается он очень быстро, поэтому — качаем. Не забываем и про **"сильный удар"** — развивайте его в первую очередь, ибо ничто так быстро не отправляет могучих драконов на тот свет, как рубящий удар сверху вниз в прыжке!

Ауры — еще более важная часть прокачки гнома. Некоторые наивно полагают, что пользоваться подобного рода "магией" — не гномье дело, но, как показывает практика, в битве они просто незаменимы. Самой интересной (и недооцененной многими начинающими игроками) является аура **"Жадность"**, которая снижает защиту тела, но повышает шанс выпадения из монстров редких, сетовых и уникальных предметов! Забегая вперед, скажу, что по прокачке этой ауры до 50 уровня разные предметы начинают просто сыпаться из монстров, особенно на более высоких уровнях сложности. Да, скажете вы, но как же защита? А вот тут очень пригодится **"Боевой клич"**, который весомо поднимает защиту как у самого гнома, так и у людей в партии. Так что все элементарно — сначала кастуем "Жадность", затем — "Боевой клич", и бегаем, ничего не потеряв в защите, но значительно увеличив шансы на получение редких вещей. Внимание: кастовать эти ауры следует именно в таком порядке, а не наоборот — ибо в противном случае показатель защиты оказывается на несколько порядков ниже! Ну и немаловажным будет напомнить, что комбинация этих аур, "заказанная" у комбо-мастера, будет восстанавливаться совершенно независимо от регенерации самих аур. Плюс — комбо всегда можно "заполнить", выпив соответствующий эликсир, что очень пригодится в неожиданные моменты игры.

Еще двумя важнейшими магическими "довесками" послужат **"Гномья сталь"**, которая значительно снижает физическое сопротивление врага, и **"Боевая ярость"**, которая при успешной атаке на порядок увеличивает скорость ударов, наносимых Гномом. Лично я играл, постоянно "обвешавшись" всеми четырьмя аурами, благодаря чему на первом (да и на всех остальных) уровнях сложности игра становится приятным и увлекательным занятием с преобладанием изрядной доли "манчкинизма".

Дубль второй

А теперь поговорим об игре на "перспективу". Советы остаются теми же, лишь с небольшими поправками. Так, к примеру, можно отказаться от умения "дальний бой", сориентировавшись с самого начала исключительно на игре топором. Идя на такой шаг, вы должны понимать, что полностью отказываетесь от дистанционных атак, а также усложняете себе жизнь драками с летающими и быстро передвигающимися монстрами. Хотя противники ближнего боя встречаются не в пример чаще, есть еще эльфы, различные летающие ящеры и всевозможные маги, которые и носятся весьма резво, и атаковать любят издалека. Поэтому придется побегать.

Далее отказываемся от "торговли" — вначале будет тяжело, но на более поздних уровнях игры это совершенно бесполезный навык.

Вместо них берем: **"парирование"** (позволяет уклоняться от ударов) — в обязательном порядке, а последнее умение вы вольны выбрать сами — можно, к примеру, взять **"Мудрость гномов"**, которая будет влиять на скорость регенерации аур, либо же оставить **"Концентрацию"** для быстрейшего восстановления суперударов.

Ну и напоследок поделюсь небольшим наблюдением. Несмотря на всю привлекательность и зрелищность **"Молота Тодрана Амфиста"**, практика показала, что гораздо более серьезным оружием является полностью укомплектованный сет **"Совет Фадалмара"** в совокупности со **"Щитом Тара Эросса"**. Единственный его недостаток — невозможность пользоваться **"Неистовством"**, поэтому лучше всего иметь в арсенале и то, и другое — для, соответственно, уничтожения малых и больших скоплений противника. Да, и не забывайте — в сокеты можно вставлять амулеты и кольца, принадлежащие другим классам персонажей! Таким образом, можно получить почти полностью укомплектованный "дополнительный" сет, который уж точно не окажется в игре лишним.

Highcoaster

НЕДОРОГО И СЕРДИТО

Nintendo DS

Эх, помню, были ведь времена, когда хай-эндом индустрии портативных электронных развлечений являлся незабвенный бестселлер от завода "Электроника" под названием "Ну, погоди!", где волк ловил яйца, падающие с насеста, себе в корзинку. Позднее появился китайский тетрис с 9999 играми в одном флаконе и доводящим до судорог звуковым сопровождением. А дальше пошло-поехало: первый монохромный Game Boy со сменными картриджами, его младшие цветные братья Game Boy Color и Game Boy SP и т.д. Но и они уже в прошлом, а все потому, что компания Nintendo и компания Sony в этом году обрушили на наши с вами головы новые портативные игровые консоли — PlayStation Portable (PSP) от Sony и Nintendo Dual Screen (DS). Что же умеют эти новомодные консоли? На этот вопросы я попытаюсь ответить ниже, рассматривая портативную игровую систему с двумя экранами Nintendo DS.

Что внутри большой блестящей коробки?

Открыв симпатичную коробку от игровой системы, я обнаружил следующее содержимое: инструкцию на всевозможных языках, но только не на русском (хотя это неудивительно с учетом того, что консоль была привезена из США), специальный ремешок на большой палец руки, 2 стилуса, адаптер для зарядки батареи и саму Nintendo DS. Изучив инструкцию, я выяснил, что консоль имеет:

— 2 процессора — ARM9 частотой в 67 мегагерц и 33 мегагерцовый ARM7;

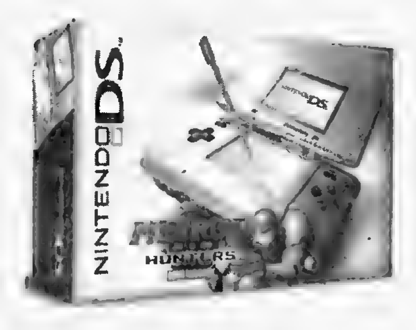
— 2 LCD экрана с диагональю 7,6 см, способных отображать до 260000 цветов при разрешении 256*192 пикселя, причем один из них (нижний) является сенсорным;

— звук virtual surround со встроенными динамиками и микрофоном;

— встроенный Wi-Fi, позволяющий поддерживать соединение на расстоянии до 30 метров;

— слоты для картриджей от Nintendo DS и Game Boy SP.

Размеры игровой системы в закрытом состоянии составляют 14,9*8,5*2,9 см, а вес — около 250 грамм. Что касается электропитания Nintendo DS, то оно осуществляется от встроенной Li-Ion батареи, способной проработать без перезарядки до 10 часов, что вполне неплохо для двух ЖКИ дисплеев.



Первый контакт

Взяв в руки Nintendo DS, сразу же ощущается приятный и качественно сделанный материал корпуса, окрашенный в серебристый цвет, под названием Titanium. Спереди корпуса присутствует универсальный вход\выход для подключения внешнего микрофона и наушников, контроль громкости в виде слайдера и слот для картриджей. Сзади располагаются держатель для стилуса, разъем для подключения зарядного устройства и пара боковых кнопок. Открыв верхнюю крышку консоли, мы видим 2 обещанных жидкокристаллических экрана. По обе стороны верхнего дисплея расположены встроенные динамики. С левой стороны нижнего экрана расположены кнопка питания и джойстик. С правой — кнопки Start, Select и кнопки управления A,B,Y,X. Все кнопки сделаны из черного пластика, что удачно контрастирует с цветом корпуса. Под нижним экраном имеется микрофон и две лампочки состояния батареи. В общем, внешнее исполнение Nintendo DS оставляет массу положительных впечатлении, которые мне слегка подпортил не совсем удачный стилус.

Ключ на старт

Нажав кнопку Power, консоль любезно попросит вас выбрать язык и цвет интерфейса, ввести текущую дату и время, дату вашего рождения и ваш никнэйм. После этого консоль выключится. Включив ее снова, мы попадаем во в меру красочное и достаточно информативное меню, из которого можно изменить текущие настройки, установить время будильника, выбрать, в игру какой платформы мы будем играть (напомню, что у консоли имеется 2 раздельных слота для картриджей от Nintendo DS и Game Boy Advance), а также сделать выбор между одиночной и сетевой игрой. Из главного меню есть доступ к приложению PictoChat, которое представляет собой забавный беспроводной чат, позволяющий обмениваться текстом и изображениями, нарисованными стилусом. Ну что ж, по-моему, самое время вставлять картридж.

Пользуем по назначению

В моем распоряжении находился всего один картридж от Nintendo DS с игрой Super Mario 64 DS. Запустив его, я увидел вполне четкую картинку и яркие и сочные цвета. Графика вполне вразумительная и полностью трехмерная. На нижнем экране отображается карта местности и информационная строка, а на верхнем экране непосредственно сам процесс игры. Еще одной приятной неожиданностью для меня явилось качество звука, четкого и объемного. С воспроизведением низких частот у полуторасантиметровых динамиков туговато. Интересен тот факт, что при закрытии консоли в процессе игры Nintendo DS переходит в спящий режим, а при повторном открытии игра продолжается с того места, где вы остановились.

Что касается имеющегося ассортимента игр для данной платформы, то тут особых проблем нет. Nintendo DS очень выгодно отличает тот факт, что большинство выпущенных для нее игр вы не найдете ни на какой другой платформе, но и известные хиты не обходят эту консоль стороной. Около 100 тайтлов уже выпущено, среди них: Castlevania, NFS Underground, Nintendogs и прочие знаменитости. На 2006 год заявлен выпуск еще около 120 игр, 20 из которых делает сама Nintendo. Многие из игр обладают возможностью мультиплейера. Для многопользовательской игры вам понадобится всего лишь один картридж с игрой в одной консоли, а остальные консоли получат необходимую клиентскую часть по Wi-Fi. В некоторых играх предусмотрена возможность управления при помощи сенсорного экрана и специального ремешка, надевающегося на большой палец руки, поставляемого вместе с консолью.

Ну и, конечно же, не стоит забывать про возможность обратной совместимости, позволяющей вам наслаждаться несколькими сотнями игр от Game Boy SP, которые на Nintendo DS выглядят намного симпатичнее.

Мысли вдогонку

В целом Nintendo DS оставляет хорошее впечатление. Два приличных по размерам экрана, отличный звук, стильный дизайн и масса игр — это несомненные плюсы. К минусам можно отнести, пожалуй, только лишь небольшой угол обзора дисплеев. Однако есть еще один минус. Дело в том, что ее основной и пока что единственный конкурент Sony PSP наделен большими аппаратными мощностями и значительно превосходит по графике и функциональности Nintendo DS. Однако и у PSP есть значительный минус — ее цена составляет 290$ в России, против 160 $ за Nintendo DS там же (в Беларуси пока сложно найти и то и другое), и хороших игр на мобильной консоли от Sony пока совсем мало.

Бородин Андрей

Рули Simba's PC Twin Turbo 2 Force Feedback и 32

Ох и люблю я, когда производители игровых манипуляторов не пускают "пыль в глаза" бутафорскими наворотами, а, создавая очередной руль (джойстик, гейм-пад), снабжают его действительно реальными органами управления. Когда кнопки не дублируются, как, например, в некоторых моделях рулей от Trust, когда честный ForceFeeback не заменяют глупой вибрацией, когда угол поворота рулевого колеса не ограничивают 90 градусами, когда, наконец, к производству очередного гаджета хотя бы косвенно имеют отношение наши люди.

Российская компания Simba's знакома отечественным пользователям своими оригинальными комбинированными приставками со встроенной клавиатурой и обучающими программами для детей. На этот раз я хочу представить вам две модели полноценных игровых рулей, причем полноценность их заключается как в том, что абсолютно все возможные клавиши расположены на самом руле и на выносном блоке (о нем чуть ниже), так и в том, что оба руля снабжены не простеньким вибромоторчиком, а реальной функцией ForceFeedback.

Simba's PC Twin Turbo 2 Force Feedback

Данный руль предназначен для использования исключительно с платформой PC и подключается к компьютеру через USB-порт. По своему внешнему виду руль выглядит довольно крепким, хоть и выполнен преимущественно из пластмассы. Крепление к столу комбинированное и состоит из четырех присосок и довольно мощной струбцины.

Помимо струбцины и руля в коробке я нашел: педальный узел, еще одну струбцину для фиксации выносного блока ручного тормоза, блок ручного тормоза и переключателя передач, блок питания, руководство пользователя, почему-то дискету, а не компакт-диск с драйверами. Отдельных кабелей для подключения блоков к компьютеру и друг к другу нет. Все они одним концом намертво впаяны в корпуса.

Сразу же бросился в глаза педальный узел руля. Все дело в том, что несущие боковые площадки педалей выполнены из очень тонкой пластмассы и, пару раз уронив педальный блок, в третий раз, скорее всего, можно будет уронить его в мусорный ящик. К сожалению, обе возвратных пружины для педалей газа и тормоза имеют одинаковую упругость, что также не слишком соответствует реальности. Впрочем, если вы страдаете редкой среди геймеров болезнью "чрезмерной аккуратности", поломать эти педали вам, я думаю, не грозит.

Что касается дополнительного выносного блока, то, признаться, его наличие оказалось для меня приятной неожиданностью. Ни для кого не секрет, что ручной тормоз, которым пользуются абсолютно все раллийные гонщики, находится не на руле, кнопки которого геймеры обычно и используют для реализации функции "ручника", а справа, хотя и чуть выше, чем в обычной машине. Так вот, прикрутив, при помощи второй струбцины к табуретке этот самый блок, вы получаете практически настоящие рычаги передач и ручного тормоза как раз под правой рукой. Очень удобно. В общем, конструкция вполне уникальная, в недорогих рулях такую я еще не встречал.

Рулевое колесо абсолютно круглое, имеет диаметр 25 см, что является признанным стандартом гоночных рулей, предназначенных для компьютерных игр, и снабжено удобными резиновыми накладками и выемками для больших пальцев. Угол поворота руля достигает 180 градусов, что не очень много, но вполне приемлемо. Всего на руле 11 кнопок, из которых четыре отданы под переключатели "видов", плюс две кнопки на обратной стороне "баранки" и переключатель "обучения", позволяющий назначать определенные действия тем или иным клавишам буквально "на лету". Подключается руль через порт USB и, как я уже упоминал, снабжен дискетой с соответствующими драйверами для обеспечения нормальной работы руля и функции Force FeedBack.

Кстати, о последней. "Отдача" очень выразительная и довольно мощная. Толстая "баранка" позволяет прочно удерживать руль в руках, что добавляет ощущений, а крепкое крепление не позволяет всему устройству особенно вибрировать на столе. Жаль только, что упомянутое крепление, как водится, сильно мешает выдвижной клавиатуре, так что ее приходится вытаскивать на стол, что крайне неудобно. Пожалуй, только компания Logitech пока что успешно справилась с этой проблемой, встроив струбцины прямо в блок руля и выведя прижимные "барашки" на верхнюю часть рулевого блока. Признаться, я вышел из положения, когда прикрутил руль к столу, перевернув струбцины и, подложив под них мягкую резину, прижал руль к столу.

Кстати, если у вас слишком низкий стол, рулевая колонка способна легко с этим справиться, так как она регулируемая — и вы можете выставлять руль в три положения наклона. В мануале даже предусмотрен вариант использования руля, когда геймер удерживает его между коленей, установив колонку в максимально верхнее положение, но попробовав это сделать, я понял, настолько это бредовая идея. Никогда в жизни я не видел машин, в которых руль располагался бы вплотную у самого живота водителя.

В играх руль вел себя очень неплохо. Определился абсолютно во всех, даже в довольно старых вроде Monsters Truck Madness. Новые гонки я и перечислять не буду, их у меня много, думаю, не меньше, чем у вас, так что можете быть уверены, что данный руль будет работать в них просто прекрасно. Все ухабы и виражи чувствуются как можно более реально. Больше всего мне понравилось, как здорово при помощи Simba's PC Twin Turbo 2 Force Feedback "ловить" машину, пытаю-

НЕДОРОГО И СЕРДИТО

Nintendo Revolution: третья из поколения третьих

17 ноября 2005 года (именно на этот день назначен официальный релиз игровой консоли Xbox 360) все играющее население планеты земля перейдет в новую эру, эру игровых приставок третьего поколения, к которым относится три платформы: Xbox 360, Playstation 3 и Nintendo Revolution. Про PS3 и Xbox 360 уже написана масса статей и обзоров, а вот Nintendo Revolution была почему-то незаконно обделена вниманием. Именно об этой платформе пойдет речь в данной статье.

Краткий экскурс в историю

Компания Nintendo основана в 1933 господином Фусажиро Ямаучи. В 1889 году он наладил выпуск японских игральных карт "Hanafuda", которые и принесли ему первые капиталы. До 1970 года компания не меняла своей стратегии и занималась выпуском игральных карт, а уже в 1973 году с конвейера сошла первая игровая развлекательная система. Она представляла собой пистолет, подключаемый к экрану, в 1981 году родился известный брэнд "Donkey Kong", а уже в 1985 году компанией был достигнут первый триумфальный успех. Именно в 1985 году родилась на свет игровая приставка NES (Nintendo Entertainment System) с ее незабвенными хитами Super Mario и Duck Hunt. В 1991 году была выпущена не менее популярная 16-битная платформа SNES (Super Nintendo Entertainment System). Однако в 1996 году с выпуском Nintendo64 популярность Nintendo в Европе и Америке пошла на убыль из-за выпуска корпорацией Sony платформы Playstation, которая оказалась более удачной, но в 1998 году Nintendo опять заняла свою нишу, выпустив карманную систему Gameboy Color. На данный момент основной продукцией компании являются игровая приставка Nintendo Gamecube и портативная Nintendo DS, обладающая схожими функциональными возможностями с PlayStation Portable (PSP). Ну и, конечно же, специалисты компании готовятся к выпуску новой консоли Nintendo Revolution.

Что день грядущий нам готовит?

Первое упоминание о готовящейся к выпуску Nintendo Revolution было сделано компанией Nintendo в 2004 году на всемирной игровой выставке E3, а появление первых официальных новостей и демонстрация прототипа новой игровой системы состоялись на E3 2005. Специалисты компании не очень сильно распространялись по поводу аппаратной начинки новой консоли, однако кое-какая информация была предоставлена. Новинка будет оснащена процессором IBM под рабочим названием Broadway, мощным графическим чипсетом от ATI — Hollywood, 512 мегабайтами встроенной памяти и слотом для подключения дополнительных флэш-карт формата SD, двумя портами USB 2.0, а также технологией Wi-Fi. Дисковый привод, как обещают специалисты из Nintendo, будет поддерживать 12-сантиметровые оптические диски закрытого формата и старый добрый DVD. Отдельно стоит отметить дизайн новой игровой приставки: корпус предстанет в нескольких цветовых вариациях, выполнен из высококачественных материалов и по размеру не превысит размеры трех коробок из-под DVD-дисков сложенных вместе. В стандартную поставку Nintendo Revolution войдет комплект шнуров для подключения к телевизору и один беспроводной контроллер, о котором стоит рассказать поподробнее.

Все дело в том, что компания Nintendo полностью отрешилась от стандартных стереотипов джойстиков, представляющих собой двуручный геймпад, и разработала абсолютно новый дизайн и принцип работы контроллера. Новинка напоминает пульт дистанционного управления, с небольшим количеством расположенных на нем кнопок управления, крестовиной-джойстиком и большой кнопкой-курком на тыльной стороне устройства. Новый контроллер также роднит с пультом дистанционного управления ИК-передатчик, расположенный на самом верху. Президент Nintendo Сатору Ивата так прокомментировал необычный дизайн джойстиков: "Мы подумали о том, как много людей пользуются телевизионными пультами, но при этом некоторые не желают даже притрагиваться к игровым джойстикам. Поэтому мы хотим установить новый стандарт игровых интерфейсов, доступных самому широкому кругу пользователей".

Новый дизайн — это, конечно же, хорошо, но все же не он делает этот контроллер знаменитым. Именуемый компанией Nintendo "устройством прямого указывания", этот джойстик использует принципиально новую технологию связи играющего с игрой. Теперь, чтобы нанести удар противнику в каком-нибудь файтинге, не требуется банально нажать кнопку, а придется вам размахивать джойстиком — и игра в точности повторит траекторию движения вашей руки на экране телевизора. Датчик движения, спрятанный под полупрозрачной пластмассой в верхней части контроллера, фиксирует не только траекторию движения вашей руки в пространстве, но и скорость ее перемещения. Сигнал этого датчика передается на приемник, подключенный к игровой приставке, а приставка выводит визуализацию ваших движений на экран.

На игровой выставке Tokyo Game Show 2005, прошедшей в сентябре текущего года были продемонстрированы возможности нового контроллера на примере нескольких демо-игрушек. Самыми интересными экземплярами были: симулятор рыбалки, в процессе которого движения руки с контроллером в точности дублировали реальные движения руки с удочкой, как если бы вы на самом деле ловили удочкой рыбу; "воздушный хоккей", где при помощи нового джойстика можно было движением кисти даже подкручивать шайбу, а также Super Mario Sunshine, где Марио должен пролетать через кольца облаков на маленьком самолете. В последнем примере контроллер можно было держать как игрушечный самолетик, что значительно облегчало задание.

Что касается новых полноценных игр на данной платформе, то руководство компании заявляет, что приложит все возможные и невозможные усилия для того, чтобы каждый геймер нашел для себя игру по вкусу на новой платформе. На Tokyo Game Show 2005 была представлена первая готовая игра для Nintendo Revolution, которой по праву стала Super Mario 128. В разработке уже находятся продолжения таких известных серий, как Zelda, Super Smash Bros., Donkey Kong и Metroid. Пресс-центр Nintendo заявляет, что основными разработчиками игр для Revolution будут те же компании, которые выпускали игры для Gamecube. Помимо этого игровая система будет обладать обратной совместимостью с предыдущим приставками от Nintendo, что позволит играть в уже полюбившиеся игры на новой платформе. Каждый покупатель данной консоли получит доступ к архиву для скачивания самых популярных игр с приставок NES, SNES и Nintendo64, а DVD привод позволит играть в игры от Gamecube и, конечно же, просматривать DVD-видео.

Дата выхода Nintendo Revolution, несомненно, проигрывает своим конкурентам. Если Xbox 360 появится на прилавках магазинов уже в конце этого года, а PS3 — в марте следующего, то релиз игровой системы от Nintendo еще не определен и смутно назначен на 2006 год. Однако в сети появились слухи, что цена данной приставки будет находиться в пределах 200$, что существенно ниже цены ближайших конкурентов.

Подводя итог, хотелось бы сказать, что если все задумки компании Nintendo по поводу новой консоли осуществятся, то Microsoft и Sony получат достойного конкурента в лице Nintendo Revolution, а нам лишь остается терпеливо ждать новой игровой эпохи.

Бородин Андрей

bit & PC Compressor Supreme

щуюся сорваться в занос, когда вы входите в поворот на большой скорости. Подвеску буквально чувствуешь руками.

Simba's 32 bit и PC — Compressor Supreme

Данный руль имеет абсолютно идентичную с вышеописанным комплектацию за исключением лишь, пожалуй, специального переходника для подключения его к PC-шному порту USB. Дело в том, что Compressor Supreme способен отлично работать как с консолью Playstation 2, так и с обычными PC и первично "заточен" как раз под консоль. Надо сказать, довольно предусмотрительно, однако это внесло некоторые изменения в элементы конструкции рулевого колеса. Впрочем, вернемся к ним позже, а пока посмотрим, на остальные элементы комплекта.

Педальный блок в данной модели намного более прочный, чем в предыдущем случае. Площадки самих педалей и несущие "фермы" сделаны из толстой пластмассы и выглядят довольно внушительно. Жаль только, что усилие при нажиме осталось идентичным для обеих педалей.

Выносной блок переключения передач и ручного тормоза такой же, как и в предыдущем случае, за исключением, пожалуй, цветов пластмассы, из которого он сделан. Главные отличия заключены в руле. Он снабжен 16-ю управляющими и четырьмя вспомогательными клавишами переключения видов. При этом бОльшая часть клавиш недоступна для использования руля с PC, так как они в точности повторяют управляющие клавиши на геймпаде приставки PS2. Кроме того, подрульных переключателей нет, что, я думаю, будет крайне непривычно для PC-шников.

В остальном же рули — родные братья. Все их элементы взаимозаменяемы, а драйвера абсолютно одинаковые. И в играх они работают совершенно одинаково, хотя, признаться, мне показалось, что двигатель Simba's 32 bit и PC — Compressor Supreme все-таки несколько мощнее, чем у Simba's PC Twin Turbo 2 Force Feedback. Хорошо это или плохо — решать геймерам. Однако лично мне нравится умеренная отдача, когда воспринимаешь силовые эффекты как часть игры, а не сражаешься за силовое превосходство с самим рулем, вместо того, чтобы обогнать соперников на трассе.

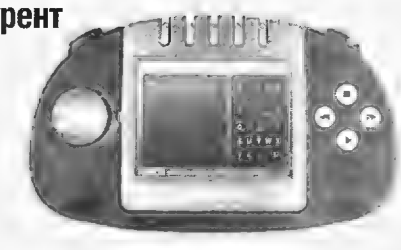
Итог: У приставочников и PC-шников появились новые, вполне неплохие варианты для выбора себе подходящего руля, причем по очень неплохой цене, примерно в 70 у.е.

SilentMan
SilentMan@tut.by

Sony расширяет комплектацию PSP

Компания Sony выпустит в продажу расширенный комплект своей портативной консоли PSP. В набор будет входить, кроме самой консоли, карта памяти Memory Stick Pro Duo емкостью 1ГБ, небольшая подставка для PSP, USB-кабель, чехол, наушники. Хотя стоимость карты памяти составляет 80 долларов, цена нового комплекта не увеличится и останется прежней — 250 долларов. Данный шаг компании расценивается как стремление сохранить лидерство на рынке портативных консолей в условиях конкурентной борьбы с Nintendo DS и выходящей скоро консолью Gizmondo.

Gizmondo — прямой конкурент PSP и Nindendo DS



На рынке портативных игровых приставок, где сейчас соперничают между собой компании Sony и Nintendo, появился новый игрок. В продажу в конце октября поступила новая портативная консоль Gizmondo от компании Tiger Telematics. Уже известны 14 названий игр для этой приставки, причем семь из них будут доступны уже с момента выхода самой консоли (FIFA Soccer 2005, Sticky Balls, Trailblazer, Toy Golf, Point of Destruction, Hockey Rage 2005 и Stunt Car Extreme). Ожидаемая стоимость игр для новой консоли составит 19.99 — 39.99 долларов. Игры будут выпускаться на SD-картах. Сможет ли новая консоль достойно конкурировать с нынешними лидерами — PSP (Sony) и DS (Nintendo) — покажет время. Однако уже сейчас представители компании обещают удивить игроков новыми уникальными технологиями, применяемыми в Gizmondo — GPS, Augmented Reality и Gyroscopic Camera.

НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ

Эво. Век динозавров

Крылья, ноги — главное хвост!

Название игры ***в оригинале:*** *EVO*
Жанр: *семейная игра*
Разработчик: *Descartes*
Количество игроков: *3-5*
Длительность одной партии: *1 час*
Локализатор/издатель: *"Хобби-игры"*

Настольные игры бывают разные. В одних приходится много думать над каждым ходом, в других — тратить время на поиск нужных карт и подбор колод, в третьих — исследовать неизвестный нам мир и выслушивать истории, придуманные мастером. Но есть совершенно особый класс игр, в который входят и карточные, и настольно-печатные, и ролевые, — это семейные игры, в которые хорошо поиграть вечером в домашнем кругу, которые будут одинаково интересны и ребенку, и взрослому. Сделать толковую семейную игру — настоящее искусство, и не всем это удается. Но мне думается, что наш сегодняшний главный герой — игра "Эво. Век динозавров" достойно представит указанный мною поджанр.

Каждый из игроков в "Эво" представляет один из видов динозавров, живших на нашей планете миллионы лет назад. Цель игры проста и понятна — привести свой вид к процветанию, приобретая новые гены и тем самым улучшая генофонд вида. Удручает тут только то, что, в конце концов, на планету упадет астероид, и все наши достижения пойдут насмарку. И останется только гордо хвастаться: "Мы, трицератопсы, были самыми крутыми в тот момент, когда этот проклятый астероид свалился-таки нам на голову". Какое-никакое, а утешение.

Игровое поле сделано весьма оригинально. Оно состоит из двух половинок и благодаря четырем возникающим вариантам (картинка на половинках двусторонняя) позволяет создать континент на троих игроков, два варианта континента на четверых и еще один — на пятерых. Континент поделен на гексы (шестиугольники), каждый из которых раскрашен в свой цвет. Цветов четыре — желтый, зеленый, коричневый и серый. Обозначают они климатические зоны — пустыню, джунгли, равнины и горы. Климатические зоны хаотично раскиданы по карте, но сделано это не просто так, а с умыслом, в дальнейшем вы поймете, почему.

Каждому игроку перед началом игры выдается карточка, отображающая рядового представителя его вида динозавров. Поначалу у всех есть по одному гену меха, хвоста, лапы и "зонтика". Впоследствии динозавры будут развиваться, приобретать новые эволюционные особенности, и каждый вид станет совершенно непохожим на другие. Зачем же нужны все эти лапы и хвосты? Чтобы выжить в непростом и постоянно меняющемся мире.

Все дело в том, что для жизни каждый ход пригодна лишь одна климатическая зона. В соседних с ней можно проживать, но понадобится обзаводиться соответствующими эволюционными "прибамбасами", а не в соседних зонах жить вообще нельзя. Возьмем простой пример. Пригодна для жизни зеленая зона. В таком случае, в ней на этом ходу выживут все динозавры. Для выживания в желтой понадобится обзавестись зонтиками, в коричневой — мехами. Ну а в серой и вовсе никто не живет — все динозавры, оставшиеся там к соответствующей фазе хода, просто вымрут.

Разобраться на самом деле в этом несложно — существует климатическая таблица, по которой передвигается фишка, обозначающая изменения климата. Изменения происходят раз в ход и определяются броском кубика. Чаще всего фишка двигается в предсказуемом направлении, и исходя из этого игроки и планируют свою стратегию. Но иногда случается непредвиденное, и кубик выпадает "не так". Вот тогда-то многим не повезет, и их динозавры пополнят своими телами кладбища доисторических животных.

Стоит сказать пару слов о выживании в климатических зонах разного уровня. В жарких зонах у вашего вида выживет столько динозавров, сколько "зонтиков" имеет ваш вид. В холодных, соответственно, выживание зависит от количества генов меха. Но делать ставку только на потепление или похолодание было бы нерационально. Ведь есть еще и ноги, и хвосты, и яйца, и многое другое.

Ноги — очень важный параметр. Чем их больше, тем большее количество ваших динозавров сможет двигаться по полю в ход. И это критично, потому как фаза перемещения происходит уже после определения климата. Соответственно, вы можете попробовать убрать своих динозавров с нежелательных клеток и переместиться в более удобные зоны. С другой стороны, на одних ногах погода не делается. Ведь вы можете выставить на поле до десяти динозавров, и ближе к середине игры карта уже поделена, а противники территорию, которую считают своей, без боя не сдадут.

Для боя у динозавров есть такое приспособление, как рог. Чем больше рогов, тем больше шансов победить в столкновении с другим динозавром. При равном количестве генов рога преимущество на стороне обороняющегося, так что любителям кровавых баталий рекомендуется обзавестись "вооружением" в надлежащих количествах. Схватка происходит по простым и понятным правилам — в фазу движения вы перемещаете своего динозавра на клетку, занятую противником, после чего бросаете кубик и определяете результат боя по специальной таблице. Правда, если у вас много рогов, но мало ног, массированной атаки всеми существами не получится, но вообще сражения очень спасают в той ситуации, когда бежать все равно некуда, зато поблизости есть очень недружественно выглядящий гекс, занятый наглым динозавром противника.

Скорость размножения каждого вида динозавров зависит от количества яиц, которые он может откладывать. Соответственно, виды, превосходящие других в этой области, способны чуть ли не моментально восстанавливать свою популяцию, уничтожаемую изменениями климата, сражениями или применением специальных карточек. Другое дело, что из-за ограниченного числа фишек динозавров увеличивать популяцию до бесконечности все равно не получится, как ни старайся.

Я не рассказал только о трех особенностях динозавров — хвостах, карточках и генах удешевления. Количество генов хвоста влияет на порядок хода игроков — тот, у кого их больше, будет ходить раньше. Казалось бы, такой ген не нужен, но реально от него бывает польза. Ведь тот, кто первым ходит, раньше других успеет добежать до мест, где можно спрятаться от жары или холода, чем обеспечит себе повышение шансов на выживание. Впрочем, игроки обычно склонны забывать об этом и не обращать на хвосты внимания.

Один из генов позволяет вам получить дополнительную карточку. Карточки бывают самые разные, и их цель — дать игроку возможность изменить правила игры и совершить какое-нибудь действие, им противоречащее или непредусмотренное ими. Тем самым игрок получает некоторое преимущество. Например, карточка может дать вам дополнительные гены рогов на один ход. Или же позволит родиться вашему динозавру вместо динозавра соперника. А то и вовсе запустит страшный процесс потопа, который переживут немногие. Изначально все игроки имеют по три карточки, а дополнительные можно получить, только приобретя соответствующий ген. Правда, почему-то гены карточек редко покупают, и берут только, если нет другого выхода.

Наконец, карточки удешевления — самые неоднозначные из всех. После их приобретения они будут давать вам скидку при покупке новых генов все последующие ходы. Надеюсь, понятно, что поначалу такие карточки очень ценны (ведь они будут действовать все время до падения астероида), а вот в конце игры от них просто никакого толка.

Торговля за гены, на мой взгляд, самый интересный процесс в игре. Один из участников достает случайным образом выбранные карточки генов, в количестве равном числу игроков, после чего начинается торговля. Она идет до того момента, пока все карточки не будут распределены между участниками. Соответственно, кто больше даст за определенный ген, тот его и получит. Другое дело, что здесь уже вступают в дело законы аукциона — можно попытаться поднять цены как можно выше, а потом приобрести не самый важный ген, заплатив за него мизерную сумму и сэкономив денег на будущее. И знайте, что аналогом денег в этой игре являются победные очки. Вполне реальна ситуация, когда кто-то из участников создаст к финальному моменту великолепного динозавра, потратив на это практически все очки, и в итоге очутится на последнем месте.

Количество приходящих игроку каждый ход победных очков зависит от числа выживших динозавров. Соответственно, чтобы успешно играть, надо искать баланс между инстинктом самосохранения и желанием выжить. То бишь, разумно распределять полученные вами очки, покупая нужные гены и в то же время не допуская лишних трат. Стоит обращать внимание на карточки, пришедшие к началу игры вам на руки. Возможно, однажды какая-нибудь из них так перевернет игру, что победа вам будет обеспечена. Впрочем, распространяться об особенностях тактик в игре не буду, иначе лишу вас удовольствия самостоятельно их найти. Главное помните — все пути к победе хороши, и среди них обязательно есть и ваш.

Напоследок пару слов об оформлении. Оно выполнено на очень высоком уровне. Поле из твердого картона, выдавливающиеся фишки, отличные рисунки на карточках. О последних так и вовсе можно говорить бесконечно, даже те, кто не любят подобных игр, с удовольствием рассматривают картинки и подписи к ним. Сразу видно, что люди, которые занимались разработкой и переводом игры, не лишены чувства юмора. Только один момент все портит — таблица для подсчета очков сделана отвратительно. Она жутко неудобна, и я вам рекомендую придумать какую-нибудь замену. На худой конец сойдет вариант с листиком и ручкой для каждого участника. Вот так и идет игра. Мы узнаем об изменениях климата, передвигаем своих динозавров, рождаемся и умираем, получаем за выживших победные очки, сражаемся, торгуемся за гены. Процесс очень веселый и интересный и как нельзя лучше подходит для случая, когда хочется отвлечься от чего-то серьезного и немножко поразвлечься. Что уже говорить о вечерах в кругу семьи — детям игра обязательно понравится.

5 6 **7** 8 9 10

Хороший проект для семейного отдыха. К сожалению, стать постоянным развлечением в клубах ему вряд ли суждено, скорее уж игрой второго плана, в которую будут играть, но не слишком часто.

Morgul Angmarsky

НОВОСТИ НАСТОЛЬНЫХ ИГР

"Монополия" в картах

Порой среди настольных игр попадаются весьма забавные экземпляры. К примеру, есть такой проект — Oflameron — карточная версия всем известной "Монополии". Файл с документацией по игре и картами для нее ищите на http://www.boardgames.ru/download.php.

Blackmoor — это MMRPG

По адресу http://www.dablackmoor.com/MMRPG/index.php располагается игра Blackmoor: The MMRPG, что означает Massive Multiplayer Role-Playing Game. Суть проекта в том, что игроки со всего мира играют по одним и тем же правилам в разнообразные сценарии, и все их действия оказывают влияние на ход истории мира Blackmoor. Главное для участия — регулярно отсылать репортажи с приключений своих героев.

Турнирные правила "Кольца Власти"

Обновились турнирные правила для воргейма от "Звезды" — "Кольцо Власти". Прочитать о регистрации, ходе турниров, подсчете очков вы можете по адресу http://www.ringofrule.ru/tour_rules.php.

Наполеоника от "Поля боя"

На сайте "Поле боя" опубликована бета-версия правил системы "Питерская эпоха", посвященная Наполеоновским войнам. Эта система зарождалась как переделка "Эпохи битв" группой поклонников воргеймов, но потом стала самостоятельным проектом. Скачать правила для "Наполеоники" можно с http://www.fieldofbattle.ru/modules.php?name=Downloads&d_op=viewdownload&cid=10.

Новинки от "Астрайт"

Компания "Астрайт" продолжила свою серию настольно-печатных игр несколькими проектами. В "Повелителе закусочных" нам надо, начав с небольшого бистро, стать владельцем сети ресторанов по всему городу и вытеснить конкурентов из бизнеса. "Миллионер de lux" представляет собой улучшенную версию "Монополии", где игроки приобретают участки земли, строят на них предприятия и стараются обанкротить конкурентов. Ну а в "Корсарах", состоящих из четырех мини-игр, нас ждет Новый Свет с его опасностями, сокровищами и пиратами.

Games Day в Великобритании

Закончилось однодневное мероприятие-фестиваль Games Day, проходившее 25 сентября в Бирмингеме, в Национальном Выставочном Центре, и собравшее восемь с половиной тысяч поклонников игр от Games Workshop. Что интересно, конкурс мастеров по покраске и конверсии моделей выиграл россиянин Кирилл Канаев. Мы поздравляем Кирилла и желаем ему дальнейших творческих успехов.

КАРМАННЫЕ ИГРЫ

PubFootball

Разработчик: *IOMO (http://infospacegames.com/)*
Размер на мобильнике: *117 Кб*
Детали: *Java-игра, http://infospacegames.com/shop/index.jsp?fa=games_detail&game_id=200*
Тестировалось на Siemens C65: *http://hvost.org/download/PubFootball-C65.jar.*

IOMO всегда выделялся на фоне других мобильных производителей. С момента основания фирмы в апреле 2000 на свет вышло около 40 игр под их маркой. Причем в этих 40 есть и экшены, и логические, и шутеры, и стратегии. А в сегодняшний обзор попала спортивная игра от IOMO — симулятор футбола PubFootball.

Начинается игра с заставки и приветливой музыки. Выбрав в опциях английский язык (или немецкий, французский, итальянский, испанский — кому какой ближе), входим в единственный режим — Local Play. Но как только вы победите в данном матче, откроются и International Friendly (товарищеский матч: выбираем вашу дружину, соперника, победами открываем новые команды), и European Tournament (чемпионат Европы, участвуют четыре команды), и World Tournament (чемпионат мира, восемь команд), и Penalty Shootout (серия пенальти).

Команд всего восемь: Греция, Англия, Франция, Германия, Ирландия, Италия, Португалия, Испания. Вот только что имели в виду разработчики под "Чемпионат мира", если все вышеперечисленные команды относятся к Европе? Поэтому к "неевропейским" странам они отнесли Испанию, Францию, Англию и Германию.

Управление происходит посредством цифрового блока или джойстика. Игрок постоянно бежит, вы лишь задаете направление. Первый вариант подразумевает направления: 2 — вверх, 8 — вниз, 4 — влево, 6 — вправо, 1 — по диагонали вверх влево, 3 — вверх вправо, 7 — вниз влево, 9 — вниз вправо, 5 — пас, 0 — удар.

Игра ведется в два тайма — в настройках можно выбрать продолжительность игры: 2, 4, 6 минут. При нарушении правил на экране появляется желтая карточка, однако как

таковых удалений и карточек не существует. В таком случае пробивается штрафной. Если вдруг игра закончилась вничью, пробиваются пенальти. Они реализованы довольно тупо — пропустить (не забить) здесь так же трудно, как словить одиннадцатиметровый штрафной в реале. Просто, за секунду до удара на экране появляется цифра, то есть направление удара. Нажав, ее вы реализуете удар или парируете его.

Между матчами вы видите свежий выпуск газеты "The Daily News", в которой написаны комментарии к прошедшему матчу. Во время игры снизу постоянно выезжает окошко с лицом тренера и его указаниями, комментариями.

Звуковое оформление отличное: гол, удар, свисток на перерыв — все сопровождается звуком. Графика для мобильной игры классная. Камера находится сверху, чуть сбоку, чтобы были видны не только головы и ходящие туда-сюда руки.

Оценка: 8. Не шедевр, однако PubFootball очень затягивает. Даже после прохождения у вас вряд ли поднимется рука удалить игру. Рано или поздно, но будете возвращаться к ней, чтобы погонять мяч в ворота нелюбимой команды.

HvosT

3DTennis

Разработчик: *ZGroup, http://www.zgroup-mobile.com*
Ссылки: *http://www.zgroup-mobile.com/reviews/3DTennis/3DTennis.html, http://www.zgroup-mobile.com/download.html.*
Размер на мобильнике: *76 Кб*
Тестировалось на Siemens C65: *http://hvost.org/download/3DTennis-C65.jar.*

У современных аристократов с пропиской в Подмосковье стало на одну народную забаву больше. Русская лапта превратилась в чисто английский теннис. Сегодня почувствовать свою принадлежность к высшему обществу или настоящим спортсменам можно и с мобильным телефоном, а точнее с игрой 3DTennis.

Загрузив jar в телефон, меня, прежде всего, удивил маленький размер для такой игры — менее 80 Кб. После запуска появилась симпатичная картинка и строка прогресса. Нажимаем "any key" и попадаем в главное меню. Чтобы начать игру, выбираем "Game", затем своего оппонента, которых 7 шутк. У всех свои характеристики — скорость, реакция, уровень. Следует выбрать и поле: трава, гравий, искусственное покрытие.

Игра протекает по правилам настоящего тенниса — для победы необходимо четыре раза нанести поражение сопернику, а чтобы взять сет, победить в шести геймах. Когда счет становится 40:40, игра ведется до двух проигрышей или, как это еще называют, "больше-меньше". Подающий сменяется каждый гейм, начинает всегда игрок, то есть вы. Результаты и текущий счет отображается внизу. Там же можно увидеть скорость мяча после удара.

Управление происходит посредством цифрового блока или с помощью джойстика. В первом варианте клавиша "1" отвечает за удар левой рукой, а "2" — левой, 4, 7 и 6, 9 за бег влево и вправо соответственно, "5" — передвижение вперед, "8" — назад. "*" — удар в падении. Казалось бы, функция для пижонов, однако действительно помогает, когда чувствуете, что до мяча не добегаете.

Во втором варианте управления передвижение по корту производится посредством джойстика, удар — клавиша "2". Причем один вид управления не мешает другому — они работают одновременно.

Графика выполнена в 3D, играть комфортно и удобно. Камера установлена на 45 градусов над полем за вашей спиной, как это делается в теннисных ТВ-репортажах.

Оценка: 9. В 3DTennis есть все, что нужно: любые противники — умные и не очень, несколько видов покрытия корта, хорошая физика, удобное управление, отличная графика. Эта игра — лучший симулятор тенниса на Java, однако не для смартфонов. Для телефонов с хорошими процессорами и графическими ускорителями можно было придумать и что-нибудь более "навороченное".

HvosT

НОВОСТИ НАСТОЛЬНЫХ ИГР

Победители International Gamers Award

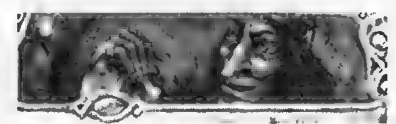
Ежегодно специалисты выбирают лучших из лучших в области настольно-печатных игр, и присваивают им престижные награды International Gamers Award. В этом году в номинации "Игра для двух игроков" безоговорочную победу одержала The Lord of the Rings: War of the Ring (совместная работа Fantasy Flight Games, Nexus и Phalanx). Эта стратегия позволяет окунуться в атмосферу великой трилогии Толкина, встретиться с любимыми героями и предоставляет богатство тактических и стратегических решений. Ну а в номинации "Игра для трех и более игроков" победил проект Ticket to Ride: Europe от Days of Wonder. На карте Европы игрокам придется строить и развивать собственную железнодорожную империю, вытесняя конкурентов из бизнеса.

"Колонизаторы" — есть рекорд!

НПИ "Колонизаторы" в очередной раз доказала мировой игровой общественности, что является одной из лучших настольных игр в мире. В городе Хемниц был поставлен рекорд по количеству одновременно играющих в одном и том же месте в одну и ту же настольную игру. Новое рекордное число — 816 человек, а общая длина столов для игры составила 378 метров. Ждем дальнейших достижений...

Изменения в "Небожителях"

В правилах ККИ "Небожители" произошли изменения. Посмотреть их список можно на http://godlike.ru/articles/comprehensive_rules. А на http://godlike.ru/articles/restricted_cards расположился список запрещенных к турнирам карт.



Подробнее о "Вторжении"

Новый блок СКИ "Война" называется "Вторжение" и отражает начальный этап сражений на Восточном фронте Второй Мировой войны. Первый сет блока — "Операция "Барбаросса" — будет состоять из 170 карт, став самым крупным сетом в истории игры. Большую часть карт составят представители Германии и СССР, но будут и отдельные "золотые" карты Западных союзников. Будет выпущено четыре обычные колоды, и три "золотые" (с "золотыми" дивизионными картами). Бустера "Барбароссы" являются двусторонними, советско-немецкими, из 7 карт (одна — редкая). В продаже новый сет ждем со второй декады ноября.

КЛУБНАЯ ЖИЗНЬ

Гран-При "Берсерка"

В декабре этого года в Москве состоится Гран-При "Берсерка" — крупнейший турнир по данной ККИ, на который соберутся игроки из различных городов России, Беларуси и Украины.

Все участники получат специальные промо-карты игры, ну а те, кто попадет в 16 лучших, будут удостоены специальных наград.

Победитель же получит главный приз — мото-скутер, а также будет удостоен титула "Лучший игрок осени 2005". Информация о Гран-При расположена на http://www.berserk.ru.

Игры для всех

6 ноября с 11 до 15 часов в Минском Государственном Дворце Детей и Молодежи будут проходить показы новейших и самых популярных настольных игр.

Все желающие могут поучаствовать в партиях по настольно-печатным играм, сыграть в коллекционные карточные игры, посмотреть демонстрационные бои по воргеймам или же стать участником приключения по настольной ролевой игре.

Morgul Angmarsky

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ON-LINE

Модификации для Half-Life 2

Уровни для одиночной игры

Если вы являетесь неизлечимым фанатом первой части "полураспада", то, вероятно, помните, каким огромным количеством дополнений (как официальных, так и любительских) она обзавелась. Вторая "Халфа" тоже не отстает. Сотни фанатов из различных уголков нашей с вами матушки земли штурмуют почтовый адрес Valve Software и тематические сайты сделанными ими самими модами. Благодаря этому база аддонов для HL 2 постоянно растет и пополняется. Наши доблестные пираты даже умудряются упаковывать некоторые "шедевры" модостроения в самостоятельные игры и не стыдятся их продавать на отдельных носителях. Я же в этой статье хочу представить вам подборку одиночных уровней для Half-Life 2.

School

http://halflife2.filefront.com/file/Half Life_2_SP_School_Map;34331

Эта модификация появилась на свет одной из первых. Но уже в ней автор использовал большую часть преимуществ движка Source. По сюжету — мы все тот же Гордон Фримен, которому предстоит убить (если брать во внимание официальный сторилайн — и так уже мертвого) доктора Брина. Тот в свою очередь представлен здесь учителем небольшой частной школы. В принципе мод "склеен" на крепкую тройку, но (например, у меня) после первого прохождения появляется желание пройти его заново. В комплекте присутствуют несколько скриптовых сценок и музыкальное оформление. Ко всему прочему карта не тормозит даже слабые компьютеры.

Zombies

http://halflife2.filefront.com/file/Half Life_2_Zombies_V3_SP_Map;35110

На мой взгляд, эпизод из второй части, который является самым атмосферным — это Ревенхольм. После просмотра этого момента многие мапмейкеры взялись за создание своих собственных Horror приключений. Автор карты Zombies как раз относится к этой группе. Не смею предположить почему, но Zombies вышел аж в 3-х версиях. В каждой новой исправлялись недоработки предыдущей и добавлялись свои недочеты. Геймплей этой карты хоть и проигрывает по атмосферности RavenHolm'у, но тоже нагоняет достаточную долю страха. В общем — крепкий середнячок.

Das Roboss

http://public.planetmirror.com/pub/gamershell/mod/dasroboss.zip

Мод Das Roboss повествует нам о том, как господин Фримен уничтожает гигантского робота, построенного для усмирения повстанческих групп. На этой карте (а точнее трех картах) нам предстоит пробиваться через отряды Combine по строительным площадкам к главной цели — трансформеру. На пути нам встретятся секретные лаборатории (ужасно напоминающие немецкие бункеры времен Второй Мировой войны), просто огромное количество солдат усмирения и HeadCrab'ов. Также здесь впервые засветились головоломки и второстепенные задания, и даже нелинейность — достигнуть одной цели можно разными путями. Этот мод рекомендуется к прохождению всем фанатам "полураспада" и любителям фантастики.

Day Hard

http://halflife2.filefront.com/file/Half Life_2_SP_Day_Hard_Map;36051

А вот вам первый пример мода, который в нашей стране ходит в продаже на CD-дисках. Спешу сообщить вам, что сама модификация (которая, к слову, вышла в трех частях) занимает на диске около двадцати мегабайт и проходится буквально за десять-пятнадцать минут.

Сюжет вкратце таков. Наш давний знакомый Фримен после успешного уничтожения телепорта в City17 отправляется на пенсию и день-деньской просиживает штаны на мягком диванчике у себя дома. Но вот незадача — однажды к нему в квартиру вламывается целый отряд "комбайнов" и принимается крушить его "логово". Естественно, Гордон не выдерживает, хватает свой любимый и незаменимый гвоздодер и принимается за наведение порядка.

Как я уже упомянул, Day Hard был выпущен в трех частях. На мой взгляд — это необдуманный шаг. Почему, например, автор не мог объединить все моды в один уровень, который бы в свою очередь, содержал в себе несколько карт.

На первом уровне нас заставят выбираться из дома, набитого до упора солдатами усмирения, а во втором мы будем пробираться через захваченный город к штабу сил сопротивления. Третья часть, которая в отличие от предыдущих, получилась достаточно качественной и продуманной. Не буду портить вам удовольствие, пересказывая ее сюжет; только замечу, что в ней автор на полную мощь использовал скриптовые возможности игрового движка.

Antlion Troops Deuce

http://antlions.hl2world.com/download.php

Вторым "счастливчиком", попавшим вместе с Day Hard на полки магазинов, стал Antlion Troops Deuce — модифицированная версия, не буду скрывать, ужаснейшего мода Antlion Troops. Для тех, кто не играл в это творение, поведаю, что в первой части дополнения от нас требовалось защитить небольшой форпост комбинов от нападений стаи муравьиных львов. Вторая часть стала более внятной, но концепция осталась та же. Теперь нам необходимо высадиться с отрядом комбинов на территорию какого-то неопределенного происхождения завода и обороняться от постоянно напирающих со всех сторон муравьев. Единственным положительным моментом на карте, из-за которого мне хотелось обратить ваше внимание на аддон, стала довольно интересная возможность управления подчиненными, коей не

Блицкриг 2.

Режим "карьера" по Nival.net

Вот вы и приобрели заветную четырехдисковую коробочку с игрой и установили "Блицкриг 2" на свой ПК. Но что, кроме трех компаний и одиночных миссий, ожидает нас? Это, конечно же, сетевая игра, но не только. Разработчики сделали новый полноценный режим игры через Интернет — режим "карьера", на сервере компании Nival.net, специально предназначенном для сетевых баталий в Блицкриг 2 (разработчики утверждают, что модемного соединения в 14,4 Кбит/с будет вполне достаточно для игры 1х1).

"Карьера" — рейтинговая игра, основанная на специальной системе, которая следит за результатами каждого участника, присваивает ему определенный ранг (уровень, звание). Максимальный уровень, который можно достичь в игре, — сотый. Но вот путь к нему крайне сложный. Во-первых, если за победы опыт начисляется, то за проигрыш он, соответственно, вычитается, причем с понижением уровня и звания. Во-вторых, в одной игре могут участвовать игроки с разницей в уровнях не больше ±5, причем количество опыта, начисляемого (вычитаемого) при победе (поражении) над игроком определенного уровня (в данных пределах), фиксировано, что критично на высоких уровнях, когда для получения следующего звания нужны тысячи единиц опыта, а за победу начисляют максимум 165 ед. Так что носить лейтенантские погоны придется довольно долго. Но кроме новых погон, игрокам за самые выдающиеся победы полагаются награды: медали и ордена. Практической ценности они не имеют, но вот как показатель доблести и храбрости солдата вполне подходят.

Сражения проходят в трех режимах: 1х1, 2х2 и 3х3, в четырех исторических периодах, причем каждый со своим набором юнитов для каждой стороны. Например, в 1939 г. на вооружении в СССР стоят легкие танки Т-26 и средние Т-28, а в 1945 г. — Т-60 и Т-34-85 соответственно. Со временем появляются и новые виды вооружений: тяжелые танки, реактивная артиллерия, элитная пехота, штурмовая авиация и т.д. После такого разнообразия становится понятно, как сложно пришлось разработчикам выдерживать баланс сторон, причем для каждого временного периода в отдельности. И все же же, у ниваловцев не все получилось идеально с первого раза (ведь даже баланс WarCraft'а шлифуется до сих пор): например СССР к концу войны превосходит по военной мощи остальные стороны, а армия США слабее остальных на протяжении всех временных периодов, что, в общем-то, не мешает умелым игрокам одерживать победы за любую сторону.

Кстати об игроках, несмотря на то, что игра вышла относительно недавно, на сервере Nival.net число игроков уже перевалило за 6000 и продолжает расти. На полях сражений можно встретить не только наших соседей из СНГ, но и немцев, и даже американцев (правда, интересно сразиться СССР vs Германия с настоящим немцем).

Сами же битвы ничем не отличаются от обычных сетевых сражений. Если кратко, то целью мультиплейерной игры является захват всех ключевых точек на карте. Этими точками могут быть склад, полевой штаб, завод, вокзал — в общем, стратегически важные объекты. Все ключевые точки, кроме стартовой, с начала игры находятся в разрушенном состоянии, и поэтому нужно сначала применить на них инженерный грузовик (который выдается в начале игры с двумя противотанковыми пушками и двумя взводами пехоты), а уж потом приступать к захвату. Отремонтированные объекты можно перехватывать у противника, для этого достаточно подвести к опорному пункту любую боевую единицу и проследить, чтобы вокруг не было вражеских юнитов. Точки можно разрушать дальнобойной артиллерией или бомбардировщиками, лишая противника стратегического преимущества на данном участке фронта. Захват опорных пунктов дает массу стратегических и тактических преимуществ, главное из которых — это увеличение количества

было в оригинальной игре. Перед началом прохождения миссии вы можете самолично расставить по периметру завода ваших солдат и посредством отдачи коротких приказов, вроде "огонь", "не стрелять", "в укрытие" и т.д., командовать обороной. Смею заметить, что лично мне не удалось сдержать нападение ни разу. Надеюсь, вывод о качестве мода вы уже сделали сами.

Flam

http://hl2-fc.u9.ru/flam.rar

Как верно заметили многие рецензенты фан-сайтов HL, в первой части не наблюдалось модов, где нам приходилось бы оборонять какое-то место от поползновений врагов, а во второй же наоборот — преобладает именно этот тип модификаций. Как следствие — огромное количество низкокачественных и низкопробных уровней. После нескольких месяцев игры в такие поделки я все же нашел ту, которая на данный момент является самой лучшей — flam. Скорее всего, это благодаря тому, что автор не скупился на скрипты и даже сумел сотворить какой-никакой сюжет. Мы должны охранять небольшой дворик, в который забегают отряды усмирения. Также в нашу задачу входит охрана повстанца, которого подлые комбайны так и норовят убить, тем самым автоматически приведя нас к Game Over'y.

Конечно, это далеко не все модификации из тех, что на данный момент уже вышли. В следующей статье, я расскажу вам о мультиплейерных модификациях и программах для HL2.

A.R.T.S

вызовов подкреплений, ускорение их прибытия, а также создание нового плацдарма для их появления. А так как вся стратегия второго "Блицкрига" основана на подкреплениях, то захват опорных точек становится тактически необходимым. По ходу игры сторонам начисляют боевые очки за уничтоженных юнитов противника, за захват или разрушение точек. По этим очкам можно узнать, на чьей стороне в данный момент превосходство, и в случае, если кого-нибудь из игроков "выбросит", определить победителя.

По собственному опыту знаю, что бои в "Блицкриге" делятся на скоротечные, когда исход битвы решает смелый рейд по тылам противника в самом начале игры, и затяжные, когда оба игрока делают упор на оборону, и тогда ожесточенные бои ведутся чуть ли не за каждую пядь карты, за каждую ключевую точку. Все зависит от тактики, которую вы выберете, впрочем, на каждую тактику есть своя контртактика, и исход сражения может измениться даже тогда, когда у врага останется одна позиция против ваших пяти (сам был в таком положении). Умелое использование преимуществ каждого юнита, своевременный вызов нужного подкрепления, предвидение следующего шага противника могут творить чудеса, как на настоящей войне...

В общем, "карьера" — интересный и затягивающий режим, способный надолго захватить игрока, и не отпускать до победного конца. Да и "Блицкриг-2" с помощью него выходит совершенно на новый уровень, тем более что немногие отечественные игры способны похвастаться собственными серверами для сетевой игры.

Владимир Садовский aka LeGAT

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ON-LINE

Gunz: The Duel

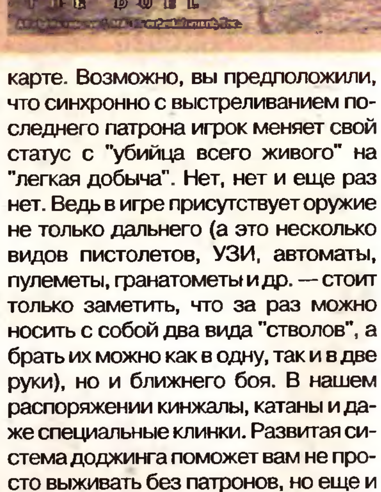
Жанр: *online action/rpg*
Разработчик: *MAIET entertainment, Inc.*
Ссылка: *http://maietweb.nefficient.com/maiet/GunzInternational_20050830.exe, 130 МБ*
Похожие игры: *The Matrix Online, Enter The Matrix, Max Payne*
Минимальные системные требования: *Pentium III 500 Mhz, 256 MB Ram, Riva TNT*
Рекомендуемые системные требования: *Pentium III 800+ Mhz, 512+ MB Ram, GeForce 4 MX*
Официальный сайт: *http://www.gunzonline.com/*

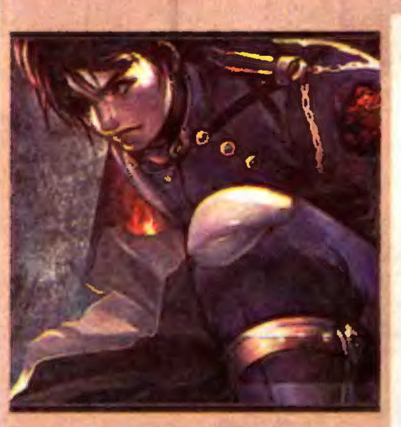
Большинство аналитиков игрового мира сходятся во мнении, что в скором времени игры на PC поголовно уйдут в онлайн. И трудно не согласиться с этим суждением — ведь замечательные, интереснейшие миры Everquest 2, WoW, LineAge 2 и других титанов жанра MMORPG предоставлены к услугам геймеров всей планеты уже сейчас, и можно только догадываться и предвкушать, какие сюрпризы ждут нас в будущем.

Впрочем, о геймерах "всей планеты" я, наверное, загнул. Скажите, положа руку на сердце, многие из вас вкусили прелести WoW а за 40+ условных единиц? Думаю, не намного больше людей побродило по бескрайним просторам мира Lineage на официальных серверах. Ну а возможность поиграть в "легальный" Everquest 2 представится, судя по всему, еще не скоро — официальный издатель в странах СНГ, Акелла, только решил организационные вопросы и принялся за работу. Остается пожелать ребятам терпения и оптимизма — даже не хочется загадывать, к какой дате они переведут 70000 строк текста (да, семьдесят тысяч, не стоило протирать очки) и 130 часов звука...

Самое смешное (и грустное, как ни парадоксально, тоже), что процесс покупки легального дистрибутива желаемой MMORPG — не самое трудное. Уже после покупки перед обладателем встает вопрос ежемесячной оплаты, а еще нужно как-то... играть. Да-да, именно както. Ведь, несмотря на популяризацию ADSL в столице, основная часть населения РБ, как и раньше, продолжает мучиться (другого слова и не подберешь) с модемом. Думаю, желающих отдать полсотни "зеленых" за саму игру, после чего, вместо получения удовольствия, постоянно страдать от лагов и периодических инфарктов — при виде счета за телефон, не найдется вовсе.

Руководствуясь примерно такими вот убеждениями, я, большой фанат кинофильма The Matrix, уже свыкся с мыслью, что поиграть в желанный The Matrix Online мне не светит. Но, хвала небесам, на просторах сети существует игрушка, вполне себе бесплатная, которая если и не сможет полностью заменить вожделенный ТМО, то хотя бы поможет скрасить досуг фаната (и не только его, скажем прямо), в ожидании чуда в виде новеньких оптоволоконных линий в каждую квартиру. И имя этой игре — Gunz: The Duel.





Игра представляет собой термоядерную смесь экшена от третьего лица и РПГ, причем действие, как вы уже поняли, происходит на просторах сети Интернет. Начинается все с создания персонажа. На выбор предлагаются пол, лицо, прическа и один из пяти классов. Увы и ах, хардкорных фанатов РПГ, которые, чувствую, уже потирают руки в предвкушении серьезной ролевой механики, придется разочаровать — ее здесь нет. От выбранного класса персонажа зависит только его начальная комплектация, которую впоследствии можно целиком и полностью изменить по собственному желанию, как ни печально, за собственные же деньги. И все же людям, привыкшим при выборе класса руководствоваться исключительно эстетическими пристрастиями, скажу лишь, что как бы вам ни импонировал персонаж с двумя револьверами времен Дикого Запада и абсолютно бесполезными (по крайней мере, в их первичной интерпретации) аптечками, полезней будет взять молодца/молодицу с парой УЗИ и гранатами.

Что ж, персонаж сгенерирован, и нашему взору предстает до боли знакомое всем фанатам сетевых шутеров меню выбора игровой карты в виде списка играемых в данный конкретный момент карт, их типа, количества игроков и т.п. Игровые режимы стандартны и знакомы — это простой дезматч или же его командный аналог. Поначалу полезней и приятней играть в дезматч, и только набравшись опыта браться за командную игру.

Вид в игре — от третьего лица. Аналогии с Матрицей начинаются с первой секунды — персонаж может перемещаться по стенам (как горизонтально, так и вертикально), делать насколько эффектные, настолько и эффективные прыжки "а ля Макс Пэйн", сопровождая все это ни на секунду не прекращающейся стрельбой. Патроны, кстати, не бесконечны и обычно "респавнятся" в определенных местах на каждой конкретной карте. Возможно, вы предположили, что синхронно с выстреливанием последнего патрона игрок меняет свой статус с "убийца всего живого" на "легкая добыча". Нет, нет и еще раз нет. Ведь в игре присутствует оружие не только дальнего (а это несколько видов пистолетов, УЗИ, автоматы, пулеметы, гранатометы и др. — стоит только заметить, что за раз можно носить с собой два вида "стволов", а брать их можно как в одну, так и в две руки), но и ближнего боя. В нашем распоряжении кинжалы, катаны и даже специальные клинки. Развитая система доджинга поможет вам не просто выживать без патронов, но еще и зарабатывать фраги в ближнем бою.

Казалось бы, фраги — всего лишь способ потешить самолюбие. Но только не в этой игре. Здесь в ход вступает тот самый РПГ-элемент. За каждое убийство начисляется определенное количество опыта (напрямую зависит от степени вашей причастности к убийству конкретного противника, а также его уровня) и денег (которые можно и нужно тратить в местном магазине).

Геймплей держится на вполне понятном алгоритме: сражаемся->получаем за убийства опыт и деньги ->повышаем уровень и закупаемся новой экипировкой->сражаемся... Ничего не напоминает? Правильно, это стандартный геймплей для любой hack&slash-игры, и очень приятно осознавать, что разработчики смогли найти ему столь достойное применение в сетевом экшене.

За начисляемые деньги мы можем покупать себе оружие, полезные предметы (это аптечки разной степени ценности, гранаты боевые и дымовые и др.), всяческие предметы гардероба (начиная от сапог и перчаток, заканчивая шикарными кожаными плащами), которые, помимо эстетической ценности, еще выполняют и функцию брони.

Вполне прогнозируемо, что на "крутые" экземпляры местного арсенала существуют ограничения по уровню. С другой стороны, цены на них тоже не самые низкие, и персонаж с невысоким уровнем просто не сможет себе позволить приобрести дорогое оружие. Кроме того, перед игроком постоянно встает вопрос, купить более совершенную (но не всегда красивую) броню или же подкопить на новый ствол/клинок (ведь оружие, как правило, в разы дороже всей остальной экипировки). Выбор очень редко бывает очевидным, и что покупать в первую очередь — личное дело каждого конкретного игрока. От себя лишь посоветую не гнаться за красотой, а почаще читать информацию о предметах гардероба, потому что нередко дорогая и красивая вещь может иметь меньшие характеристики, чем ее более дешевый аналог.

Каждый предмет имеет свой вес, от которого напрямую зависит скорость передвижения в игре, а также доступные виды оружия — например, купив по клинку в обе руки, вы лишите себя возможности приобрести второй вид огнестрельного оружия...

Что до технической стороны, то игра не является откровением в графическом плане, персонажам частенько не достает полигонов, текстуры не такие четкие, как хотелось бы, а слово "бампмэппинг", вероятно, и вовсе незнакомо разработчикам. Но по этой же причине системные требования вполне приемлемы товарищам, которые в последний раз делали апгрейд два-три года назад.

Но невысокий уровень графики оправдывается отличным сетевым кодом. Едва ли среди dial-up'щиков найдется человек, который играл бы через Интернет в шутеры без лагов. И Gunz предоставляет всем нам волшебную возможность насладиться динамичной игрой при медленном коннекте. А что еще нужно для счастья?

Оценка 8. Хорошая сетевая забава для фанатов Матрицы, Макса Пэйна и всего эффектного, при этом не обремененных быстрым доступом в Интернет и мощным компьютером. А уж если у вас есть и то, и другое — тем более стоит попробовать, ведь играть будет только приятней.

TraiL

АНОНС

Rise of Nations: Rise of Legends

Жанр: *RTS*
Разработчик: *Big Huge Games*
Издатель: *Microsoft Game Studio*
Дата выхода: *весна 2006 года*

Жанр стратегий реального времени многообразен. Число игр в нем велико и постоянно растет. Неудивительно, что разработчиков волнует вопрос — "что же взять в качестве основы мира, в котором развернется действие рождаемой в муках игры?". Многие обращают свое внимание на исторические сюжеты. И здесь совершенно неважно, идет ли речь о периоде Сражающихся Царств в Китае или же Второй Мировой войне, — материала в истории человечества для создания хорошей стратегии хоть отбавляй, главное — верно выбрать наиболее интересующий период и правильно его отобразить. Но идут годы, и отдельно взятым создателям игр начинают приедаться знакомые ландшафты и фразы из учебников истории. И тогда им в голову приходит мысль создать что-то свое. Конечно, отнюдь не всегда мысль эта воплощается в действии и превращается в настоящий шедевр. Но иногда такое случается, и тогда всем остается только удивляться, как это они пропустили такую гениальную идею, которой занялась команда X. Хочется верить, что аналогичный случай перед нами — команда Big Huge Games и ее проект Rise of Nations: Rise of Legends, до выхода которого осталось около полугода.

Само название игры должно наводить нас на некоторые мысли. Если мысли эти идут у вас в правильном направлении, вы без труда догадаетесь, что базируется она на концепции Rise of Nations — отличнейшей исторической стратегии от той же команды, в которой действительно удалось совместить достижения жанров RTS и глобальных стратегий. Ну а вторая половина названия покажет нам, куда же разовьется мир Rise of Nations дальше. А стопы его направятся в мир легенд и мифов, если можно так сказать. Впрочем, Big Huge Games не одинока в своих начинаниях — достаточно вспомнить Age of Mythology, ставшую продолжением идей Age of Empires.

Однако если вы ждете появления в Rise of Legends некоего мира из сборника "Легенды и мифы народов мира", то спешу вас разочаровать — этого не будет. Разработчики дерзко совершают попытку преодолеть границы изведанного и создать нечто свое, хоть в чем-то да отличное не только от привычного нам мира, но и от миров книжных, в изобилии смотрящих на нас с полок магазинов. Конечно же, сотворить подобное — занятие непростое, но уже по той информации, которая имеется у нас на сегодняшний день, мир Айо получится на славу.

Планета, на которой развернутся действия грядущей игры, называется Айо. Некогда это был традиционный мир фэнтези, в котором заправляла раса Алим. Тысячелетия существа мира жили в благоденствии и процветании. Все бы ничего, пока товарищу по имени Саву не вздумалось заняться проведением магических экспериментов. Благодаря сплаву мощнейших заклятий он сумел получить в свое единоличное владение странную субстанцию, прозванную Темным Стеклом. Субстанция сия наделила господина Саву невиданным могуществом, дала под его командование практически непобедимую армию и, видимо, для равновесия, отобрала разум. После чего Саву возомнил себя чем-то в духе Саурона и Гитлера в одном лице и отправился покорять мир. Надо сказать, что в лучших (или худших, кому как нравится) традициях фэнтези "окончательное решение фэнтезийного вопроса" ему практически удалось — лишь в последний момент величайшим напряжением сил Алим сумели остановить Саву, запереть его в городе Мезенеш и уничтожить вместе с остатками темной армии. Вот только неизвестно, во благо ли была эта победа или во зло. Ведь самим Алим пришлось использовать силу Темного Стекла для победы, и неясно, как это на них отразится в будущем.

Как видите, завязка весьма традиционна для фэнтези. Любой, кто прочитал хотя бы десяток аналогичных книг, без труда предскажет продолжение. Темный властелин просто обязан вернуться к жизни и натворить новых пакостей, ну а силы Добра остановят его в последний момент и победят, на этот раз окончательно. А там, глядишь, он еще раз проснется — и так до бесконечности. Но если бы все действительно пошло так, рассказ о сюжете не стоил бы и клочка той бумаги, на которой он сейчас напечатан. К счастью, в сценаристах у Big Huge Games сидят не самые заурядные люди, и дальнейшие события стали разворачиваться совсем по-другому, напоминая, скорее, не "Властелина Колец" сотоварищи, а Arcanum и иже с ним.

Оказывается, пока Алим, бывшие ранее ведущей нацией в мире, растрачивали свои силы и боролись со Вселенским злом, другие народы не сидели без дела. На первый план стала выдвигаться нация Винчи. Ее характерная особенность — ставка не на магию, а на технологию. Да, технология в мире Айо пока только зарождается, но даже сейчас она способна дать своим адептам ничуть не меньше, чем методичное заучивание заклинаний или вызов существ из иных планов бытия. Само собой, что Алим не могли не встревожиться происходящим. Поначалу их беспокойство сводилось к мелким стычкам и безобидным пикировкам, но вскоре противостояние перерастает в глобальный конфликт. И на первом планете оказываются уже не банальные геополитические интересы какого-либо народа, а глобальный вопрос — какая из двух сил, молодая Технология или же опытная Магия — останется единственной на планете. Начинается мировая война, в которой принимают участие, кроме названных двух рас, еще два народа, о которых, к глубочайшему моему сожалению, пока ничего не известно. За исключением того лишь факта, что один из них так же, как и Алим, склоняется на сторону магии, а второй больше любит баловаться технологическими игрушками.

Что ж, если информации по двум таинственным расам пока нет, то о двух основных сторонах конфликта мы знаем очень и очень многое. Итак, Алим — кто они? Это вам не какие-нибудь там остроухие эльфы, запершиеся в своих лесах и надменно взирающие на происходящие в мире перемены. Скорее эти ребята похожи на арабскую цивилизацию времен своего расцвета. Величественные и в то же время невесомые города, расположенные в пустынях, минареты и здания из цветного стекла, встречающиеся чуть ли не на каждом шагу джинны и африты — будто бы сами сказки "Тысячи и одной ночи" перешли со страниц книги на экраны мониторов. Конечно, сходство не стопроцентное, но легко уловимое всеми нами. Да и в самом названии нации можно уловить дыхание Востока — уж очень похоже на распространенное имя Али.

Найти же аналогию в названии расы Винчи с реальностью еще проще — на язык просто просится имя великого ученого Леонардо да Винчи. Да и сами разработчики этого не скрывают, говоря, что были просто зачарованы его рисунками и изобретениями, и всегда мечтали создать что-то похожее. Раса Винчи помешана на технологии — на каждом шагу в их городах вы найдете странные механизмы, трубы и шестеренки, винты, коленчатые валы... Проходя по улицам их городов, можно увидеть клубы парá, вырывающиеся из труб, столкнуться с механизмами на паровой тяге (до электричества наши изобретатели пока не додумались) и даже заметить в высоте вертолет, спешащий куда-то по своим вертолетным делам. Другие приметы времени европейского и итальянского Ренессанса обнаруживаются в архитектуре — тот, кто рассматривал альбомы с изображением исторических зданий итальянских городов, узрит в Rise of Nations немало знакомых вещей. Вот такие забавные ребята Винчи.

Разработчики утверждают, что им всегда хотелось создавать в RTS города, похожие на настоящие. Если Rise of Nations вплотную приблизилась к этой идее, то завершит ее реализацию именно Rise of Legends. Для этого оказалось достаточно малости — добавить в получающийся коктейль элемент SimCity. Отныне город не будет состоять из прилепившихся в хаотичном порядке друг к другу домиков. Нет, он будет делиться на кварталы (или районы, называйте как угодно), у каждого из которых своя специализация. Есть кварталы военного, торгового, дворцового и иных назначений. Причем выбор районов должен осуществляться не "с бухты барахты", а следуя стратегическому плану, который предназначен вами для своей нации. Ведь если вы построите больше торговых районов, то превзойдете соседа в экономике, но он может ответить уклоном в военные действия и наголову разгромить вас. Ну а можно попытаться создать сбалансированную страну, уступая соперникам в каждой отдельной области развития, но превосходя их в целом. Все это наводит на мысли о великом разнообразии стратегий. Правда, полет этой мысли планируется несколько притормозить — если в Rise of Nations одинаковые здания с каждой новой построенной

единицей становились все дороже, здесь аналогичная ситуация ждет нас с кварталами. Десять военных кварталов наверняка обойдутся дороже, нежели шесть военных и шесть торговых. Хотя я не верю, что поклонников узкой специализации остановит такая "мелочь".

К сожалению, экономика в Rise of Legends станет более примитивной, нежели в ее предке. Увы, но таково веление времени — все большее внимание уделяется играм, где не надо думать о добыче пяти-шести ресурсов в пользу упрощенной схемы. Будет всего два ресурса — деньги и тимоний. Деньги мы получаем в качестве налогов с городов или от торговли, а тимоний добываем в специальных шахтах. Ну, а так как концепция городов и границ в игре аналогична таковой в Civilization, то суть войны сведется к контролю над городами и шахтами на карте. Как говорится, кто первый встал, того и тапки. Впрочем, я далек от мысли, что подобная идея плоха — не зря же говорят, что все гениальное — просто.

Воевать будут самые разные отряды. Но угадать их расовую принадлежность не составит труда. Вот, например, Алим. На их стороне разнообразные скорпионы, джинны, ифриты, песчаные големы. Или же Винчи, за которых выступают механические солдаты, боевые танки и вертолеты на паровой тяге. Чтобы нам было, как поразвлечься, каждой расе обязательно подарят по суперюниту. Так, у "арабов" это будет Дракон, а у "итальянцев" — механический паук-танк, выполняющий функции орудийной платформы и БМП одновременно. В общем, столкновение магии и технологии, жесточайшие сражения и великолепное зрелище нам обеспечены.

Конечно же, сражениями на отдельных картах дело не ограничится. Изюминкой игры можно смело назвать кампанию, которая и расскажет нам о глобальной войне в Айо. Ее завязка крутится вокруг заговора и гражданской войны в городе Миана, ставшем столицей Винчи. Но все это цветочки по сравнению со страшными и грандиозными событиями мировой войны, которые развернутся уже через несколько ходов. Хорошо знакомый нам режим глобальной карты с ее разделением на провинции, присутствовавший в Rise of Nations, перейдет и в новую игру. Геймерам волей-неволей придется передвигать армии, раздумывать, какую провинцию захватить в первую очередь, а какую оставить на потом. Нам отнюдь не всегда ставят не только простую и понятную цель "вынести всех", попутно попадаются самые разные задания. Например, в кратчайшие сроки взять определенную провинцию, чтобы получить доступ к некоему товару. Или же открыть вход в секретную локацию, где найдется полезный для героя спутник. Да, герой будет обзаводиться командой (подобно тому, как это реализовывалось в сериале Warlords Battlecry), к нему будут присоединяться соратники (или же наоборот, отказывать в присоединении — в зависимости от выбора в сюжетных развилках). И перед боем нам обязательно предложат выбрать, кого из сотоварищей взять с собой в сражение, а кого оставить "на базе". Ну а в перерыве между ходами можно не спеша обдумать свои действия и решить, открыть ли доступ к новому виду войск, приобрести ли дополнительные юниты в отряд для героя или же дать соратнику ценную способность. Выбирать придется с умом, ведь никогда не знаешь, что лучше, пяток паровых роботов в начале миссии или же умение владеть снайперской винтовкой.

Кстати, о технологических очках. Их количество будет зависеть от количества кварталов, которые вы присоединили к городу в той или иной миссии. Причем очки эти разделяются и по качеству: чем больше вы строите военных кварталов, тем больше военных очков получите и тем больше сможете провести военных исследований. Радует и тот факт, что стандартизации разных наций не удастся добиться ни при каких обстоятельствах — всего существует четыре технологические ветки развития, две из которых общие для всех, а две — уникальные для каждого народа. Так что остается лишь верным образом подобрать наилучшую стратегию развития для вашей цивилизации, а там противникам — лишь униженно ломать шапки и просить местечко для поселения в резервации, а то и того хуже, в зоопарке.

Внешне игра уже сейчас смотрится вполне неплохо, что же будет через полгода? Великолепные города, отлично прорисованные юниты, люди, передвигающиеся по улицам кварталов. Разработчики говорят, что их не устраивал движок Rise of Nations и хотелось создать нечто более современное. И, похоже, у них это получается.

Итак, дамы и господа, ждать Rise of Legends определенно стоит. Собственная вселенная made by Big Huge Games в сочетании с мощной игровой моделью способны подарить нам не один час радости. Жалеть же надо только об одном — до весны так далеко, а поиграть хочется уже сейчас...

Morgul Angmarsky

АНОНС

Gothic 3

Разработчик: *Piranha Bytes*
Издатель: *Jowood Productions*
Жанр: *RPG*
Похожесть: *Gothic 1/2, TES: Morrowind*
Дата выхода: *первый квартал 2006 года*
Официальный сайт: *www.gothic3.com*

Пока большинство из нас беззаботно проводит личное время, в недрах игродельческой студии Piranha Bytes, что в Германии, куется уже второе по счету продолжение самой знаменитой немецкой (и, кстати, одной из лучших, по мнению многих) RPG Gothic. А поскольку событие довольно важное, то моей непосредственной обязанностью будет рассказать о проекте с кодовым названием Gothic 3 наиболее подробно.

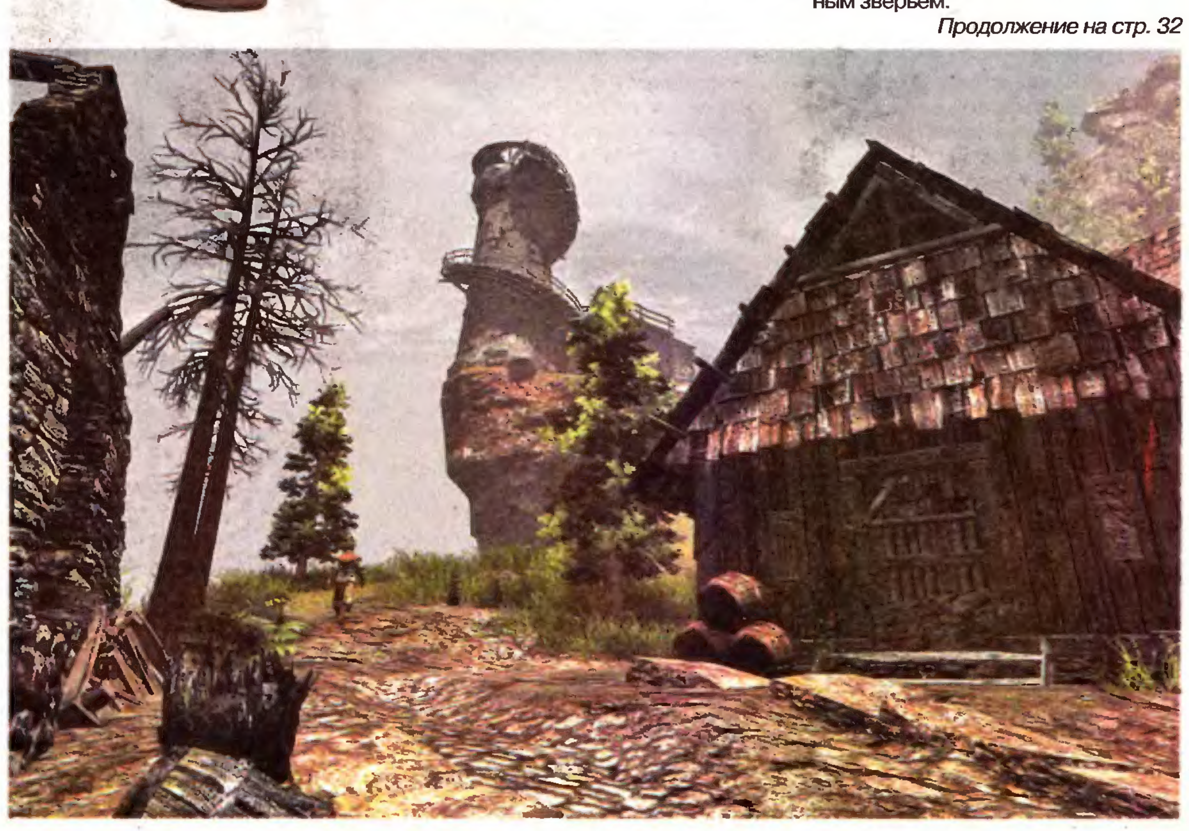
Первую "Готику" помнят немногие — негативные мнения большинства критиков, ссылавшихся на недоработки, глючность, недостаточно развитую ролевую составляющую и еще воз и тележку существенных минусов (что во многом было справедливо) отнюдь не способствовали повышению внимания к проекту. Тем не менее, все недочеты с легкостью перекрывались восторженными отзывами игроков, более тщательно ощупавших и распробовавших игру. Проработанный игровой мир, красота и разнообразие пейзажей (и это при отнюдь не революционном движке), свобода действий, живость и правдоподобность средневековой атмосферы — в них вся прелесть вселенной Готики. В конце концов, в мире Gothic было просто приятно жить, а сама игра согревала уютом и доступностью, что подарило ей и ее продолжению долгую жизнь.

На дворе 2005-й, серия обросла ореолом культовости, и за разработкой третьей части следит уже приличное количество фанатствующего народа. Как рядовой заключенный, принимающий от мага свиток с посланием, пребывал в неведении о своей дальнейшей судьбе, так же туманно теперь для нас его будущее, ждущее на берегах материковой части Миртаны — некогда великого королевства, теперь ведущего кровопролитную войну с орками.

Извольте обломиться — happyend'а с прекрасными девушками, дорогим вином и прочими атрибутами сладкой жизни не вышло и на этот раз. Пока герой почти безвозмездно демонстрировал кузькину мать всем неверным в Хоринисе, орки отводили душу на оставшихся просторах Миртаны. Пламя пожарищ ныне гораздо ярче солнца озаряет мирные просторы королевства, обезображенные войной, а порабощенное население круглые сутки пашет на благо завоевателей. Вот и придется браться за клинок, дабы водворить неугомонное зло на подобающее ему место. В одиночку решать внутренние проблемы страны даже Избранному не по силам, но ведь для этого и нужны верные друзья, коими мы обзавелись за время странствий по землям Хориниса. Совершенно точно встретим Диего и Ли, который рвется отомстить Робару за обиды прошлого. Темный маг Ксардас по началу будет выступать на стороне темных сил, что сильно повлияет на развитие сюжета, так что особой поддержки от него ждать не следует. Шут с ним, с Ксардасом, вечно он что-то мутит, хотя почему-то все время остается прав. Однако весьма настораживающе смотрится Ксардас, держащий в руке Землю на одном из игровых артов-скринов. Намек? Позже узнаем.

Поработители же, раздолбав королевство на корню, теперь задумали нечто новое. В городе Монтера клыкастые, заручившись добровольной поддержкой экс-свободного населения, ищут некий тайный артефакт. О подробностях раскопок наверняка еще придется узнать по сюжету. Разумеется, без внимания не останутся и разногласия богов, которые явно повлияют на сюжет. Масла в огонь добавляет еще одна неприятная новость — непонятно от чего в мире Готики перестала действовать магия. Причины этого досадного происшествия также придется отыскать и вернуть возможность использования магических способностей. Довольно изящный ход, которым разработчики убили двух зайцев сразу, добавив в сюжет еще один весьма нестандартный квест и вместе с тем ограничив свободу действий игрока, перекрыв некоторые участки карты особо сильным зверьем.

Продолжение на стр. 32



АНОНС

Gothic 3

Начало на стр. 31

Личная свобода героя теперь ограничивается лишь его способностями. Прокачались хорошенько, завалили, допустим, парочку троллей, прошли в нужную зону. К слову, теперь наше заэкранное "Я" не входит в игровой мир полным профаном, но и не обладает теми возможностями, с которыми закончил Gothic 2. Таким образом, в начале мы получим вполне состоявшегося персонажа с прилично развитыми характеристиками, так что от крыс и кровяных шершней бегать не придется. Способов развития отныне превеликое множество: можно, к примеру, вступить в одну из семи гильдий, что заметно облегчит прохождение, открыв доступ к новым видам защитного облачения и оружия. Однако теперь вступление в определенную гильдию не будет строго обязательным, и стать, к примеру, наемником можно на гораздо более поздних этапах игры. В Gothic 3 будут представлены как стандартные гильдии, вроде магов воды, огня, паладинов, воровского сообщества и наемников, так и новые, вроде сообщества свободных охотников, осевшего в старинном замке и занимающегося всем, что связано с дичью из окрестных лесов. Список доступных к обучению профессий также заметно расширился: кузнец, пекарь, охранник, даже гладиатор и еще куча знакомых и не совсем видов деятельности. Как говорится — "все работы хороши, выбирай на вкус". Кстати, все действия игрока, включая различные диалоги с сюжетными NPC, и то, каким способом будут проходиться определенные квесты, будут тщательно анализироваться движком, что в итоге приведет к получению одной из трех альтернативных концовок.

Абсолютное большинство элементов геймплея подверглись тотальной переработке. Взять хотя бы оружие. Длительное использование топора неминуемо повлечет за собой повышение скилла, за этот вид вооружения отвечающего. Под комбо-атаку будет отводиться отдельная клавиша, однако возможно переключение и на уже привычный вариант управления. Бои же сами по себе станут куда зрелищнее благодаря появлению в игре щитов и возможности кромсать врагов двумя одноручными мечами одновременно. Самого вооружения обещают около 200 видов, что вкупе с 50 различными заклинаниями станет неплохим подспорьем для героя. Забудьте о покупке цельного обмундирования, вместо этого кольчугу, перчатки, сапоги и все остальные причиндалы придется покупать по отдельности, что тоже довольно удобно. Заметным нововведением станет появление линейки Stamina, которая будет неумолимо тратиться при подводном плавании и быстром беге.

Главной отличительной особенностью серии Gothic всегда был огромный, на удивление живой мир с кучей NPC, ведущих размеренную жизнь, обилием дичи в лесах и морем способов разнообразить себе жизнь. Естественно, с переездом на материк площадь окружающих земель заметно подрастет. В нашем случае стоит говорить о площади в 4(!!) раза большей, чем мир второй части, а это, позвольте заметить, приблизительно 100(!!!) наиквадратнейших километров. География доступной части материка включает три основные области: почти полностью завоеванная орками лесистая Миртана, природой больше всего напоминающая Хоринис, Варрант и заснеженный Нордмар. К королевству также принадлежат южные острова, которые, скорее всего, будут похожи на Яркендар. Каждая игровая область характеризуется своим климатом: жаркие пустыни, непроходимые джунгли, болота, заснеженные долины с блестящими на солнце белыми шапками гор и уже запомнившиеся завораживающе красивые зеленые леса — по всему этому великолепию будет пролегать тернистый путь к светлому (светлому ли?) будущему. Несмотря на огромные территории, разработчики предпринимают все возможное для того, чтобы окружающие пейзажи выглядели как можно более уникально, и игрок мог ориентироваться не только с помощью карты, но и по различным "достопримечательностям". Разработчики заботливо раскидали по игровой карте около 20 различных поселений — от маленьких деревушек, до крупных городов. Завоеванные области можно будет освобождать от орков, причем местные жители благодаря новому коллективному AI охотно помогут герою и, видя его успехи, сами начнут раздавать пинки захватчикам. Причем к себе в команду можно брать практически любого NPC, но никто не даст вам гарантий на то, что выбранный попутчик не рванет обратно домой, испугавшись какого-нибудь падальщика.

Тотальному редизайну подверглись готические монстры — уже знакомые падальщики (которые, кстати, обзавелись симпатичным хохолком на тыковке) и ползуны смотрятся гораздо приятнее и реалистичнее. Но больше всего досталось оркам. Их внешний облик был переработан, дабы наши вечные враги выглядели подобающе на новом движке. Дизайнеры сотворили весьма атлетического телосложения товарищей, с неким подобием дрэдов на затылке и густой бородой. Нельзя не сказать, что теперь мы воюем отнюдь не с безликой армией тупоголовых врагов. Авторы планируют показать орков как отдельную, довольно прилично развитую расу со своими обычаями и традициями. О том, как это отразится на сюжете, пока что не сказано. Зато доподлинно известно, что можно будет присоединиться к завоевателям и отыгрывать роль отъявленного плохиша.

Засилья знакомых монстров не предвидится — леса Миртаны просто-таки трещат от обилия незнакомой дичи. Тут вам и стада довольно агрессивных парнокопытных, и огромные крокодилы, и динозаврообразные рептилии — браконьерство здесь не карается, так что охота предстоит славная. Более того, жизнь монстров теперь смотрится не менее правдоподобно, чем людская: проснувшись поутру, они мирно пасутся на бескрайних полях, охотятся друг на друга, мигрируют, а по ночам отсыпаются в пещерах или зарослях папоротника. Из доступных в сети роликов (к примеру, кушающий падальщик из нелегально отснятого в Бремене видео) понятно, что разработчики проделали огромную работу и результат виден уже сейчас. Более того, из пре-альфа версии Gothic 3, продемонстрированной на E3, стало известно, что некоторые "мирные" монстры не будут сами нападать на героя, если их усиленно не потревожить. Люди, населяющие игровой мир, будут смотреться еще правдоподобней. Из-за гораздо меньшей заскриптованности поведения игровых персонажей их действия всегда будут выглядеть по-новому, будь-то ковка оружия или банальная работа крестьян в поле.

Если вспомнить, как красиво смотрелась Готика раньше, то даже представить страшно, каким мы увидим мир сквозь призму нового движка. Платформа Gamebryo (TES:Morrowind, Sid Meyer's Pirates!), лежащая в его основе, подверглась серьезной переработке, и результаты работы программистов из Piranha Bytes поистине впечатляют. Модели монстров и персонажей обросли просто неприличным количеством полигонов, и теперь будут состоять аж из 12000(!!!) треугольников (против 1200 на модель в Gothic 2). Для отображения лицевой мимики использована технология EmotionFX 2 Engine, которая позволит добиться чуть ли не уровня Half-Life 2. Motion Capture почти не используется, ибо не дает нужных результатов. Обойдемся, Splinter Cell, к примеру, превосходно и без нее смотрится. Живописные пейзажи теперь станут отображаться без пошловатого тумана, скрывающего дальние объекты, которые при отдалении будут покрываться текстурами низких разрешений и отображаются в низкодетализированном виде. За прорисовку густых средневековых лесов отвечает технология Speedtree. Пиксельные шейдеры (в том числе и версии 3.0), используемые движком в широчайшем объеме, в основном отвечают за более сложный расчет освещения и пост-расчет различных glow, blur эффектов, а также проработку объемного тумана. На данный момент движок базируется на DirectX 9.0b, хотя предполагается переход на 9.0c версию. Также заявлена поддержка Hyper Threading и 64-битных процессоров, использование High dynamic range rendering, normal- и specular-mapping, отрисовка динамичных теней.

Закономерный вопрос: "сколько ж все это будет требовать?". По жизнерадостным заявлениям разработчиков для минимальных настроек хватит и 2.0 Ghz процессора, 512 Mb RAM и видеокарты на уровне Geforce3 Ti. Напомню, что минимум — это графика уровня восьмого DirectX с использованием шейдеров версии 1.1. Так что время и деньги на приличный upgrade все же найдите. Благо повод серьезный. К тому же в TES:Oblivion вы же не на MX-ах играть собираетесь? Поверьте, на то, чтобы увидеть такое потрясающее небо и шикарную воду, ощутить всю прелесть игрового мира, стоит потратить свои кровные.

Между тем, разработчики подумывают о портировании своего детища на nextgen консоли, и, скорее всего, выбор остановится на Xbox 360.

Музыкальное сопровождение, как и прежде, пишет Kai Rosenkranz, заручившись поддержкой болгарского композитора. Также в записи саундтрека привлечены немецкие музыканты из Corvus Corax, играющие в стиле In Extremo, но исключительно на средневековых инструментах. Пару треков можно откопать в сети, и звучит, замечу, очень приятно, с легким закосом под Властелина Колец. Вновь использована тема из первой Готики, подвергшаяся кое-каким изменениям.

В целом проект на данной стадии разработки смотрится весьма живо и перспективно, и назвать его технологически отсталым теперь не повернется язык даже у самого закоренелого скептика. Прекрасная графика, атмосферный саундтрек, природа той самой "Готики", пухлая обойма нововведений и знакомые персонажи — все, чего так ждут фанаты, разработчики готовы предоставить в полном объеме. Трейлер с E3 настраивает на серьезную решающую битву, третьей частью авторы вроде как хотят завершить "готическую" эпопею. До релиза остаются считанные месяцы, держите пальцы крестиком. Сейчас все смотрится просто отлично, и весьма маловероятно, что гансы из Piranha Bytes чего-нибудь испортят в дорелизный период. Торжественное раскуривание болотника назначено на первый квартал будущего года.

C3ltiK

виртуальные радости

Учредитель и издатель — ООО "Нестор". Регистр. свидетельство № 1411, выдано Госкомпечати РБ 16.11.99 г.

Подписной индекс 63160 (индивидуальный), 631602 (ведомственный).

Адрес редакции: Республика Беларусь 220002 Минск, ул. Варвашени, 77-443. Тел./факс (017) 234-67-90. Отдел рекламы (017) 210-11-48, 234-67-90. Отдел распространения (017) 289-37-13.

Адрес для писем: 220113 Минск, а/я 563, "Виртуальные радости".
E-mail: vr@nestormedia.com.
Шеф-редактор Марина Бирюкова.
Компьютерная верстка
Александра Воронецкого.

Подписано в печать 2.11.2005 г. в 18.00. Тираж 30824 экз. Цена договорная.

Отпечатано в типографии РУП "Издательство Белорусский Дом печати", Республика Беларусь, г. Минск, пр-т Независимости, 79. Заказ № 6205.